

КЛИНКИ ВО ТЪМЕ



ДЖОН ХАРПЕР

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х20

**Литературно-художественное издание,
предназначено для лиц старше 16 лет.**

В соответствии с Федеральным законом № 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Харпер Дж.

Х20 Клинки во тьме / Пер. с англ. 1-е изд., испр.
СПб.: Студия 101, 2019. 384 с.: ил.
ISBN 978-5-6042703-2-5

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА:

WWW.KARLMUNCHAUSEN.RU.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 3 июля 2019 г. Обновление от 19 июля 2019 г. Срок годности не ограничен.
Формат 70×100/16 (165 × 235 мм). Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 1000 экз.
Гарнитуры Kirsty, Leksa, Freeride, Disruptors Script, Hagin Caps и Arno Pro.
Отпечатано в типографии «НП-Принт»; 197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Текст и иллюстрации © One Seven Design, 2017,
This translation is published and sold by permission of
One Seven Design, the owner of all rights to publish and sell the same.

Издание на русском языке © Studio 101, 2017,
Authorized translation of the English edition.



НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

ДЖОН ХАРПЕР

Разработчик правил, автор текста,
дизайнер макета, иллюстратор,
картограф

СТРАС АШИМОВИЧ

Консультант-разработчик

ШОН НИТТНЕР

Редактор оригинального издания

Авторы дополнительных материалов

**СТРАС АШИМОВИЧ,
ВАНДЕЛЬ ДЖ. АРДЕН,
ДУМАН ФИГЕРОА,
ДИЛАН ГРИН,
ШОН НИТТНЕР,
ЭНДРЮ ШИЛДС**

ФРЕД ХИКС

Директор по операциям в Evil Hat

ШОН НИТТНЕР

Директор по проектам в Evil Hat

КЭРРИ ХАРРИС

Менеджер по маркетингу в Evil Hat

КРИС ХАНРАХАН

Менеджер по развитию в Evil Hat

РИТА ТАТУМ

Составитель указателя

МАРИЯ СМОЛИНА

Переводчик с английского

Редакторы

**ИЛЬЯ РЕЗИНОВАЯУТОЧКА,
ПАВЕЛ ГУРОВ,
ТАТЬЯНА АНТИПОВА**

АНАСТАСИЯ «ХИМА» ГАСТЕВА

Литературный редактор

ПАВЕЛ ГУРОВ

Технический редактор

Редакторы

**АННА АРДАШЕВА,
ЛЮБОВЬ БЕРДЮГИНА
ТАТЬЯНА КУРОЧКИНА
ИРИНА БАШКАТОВА**

МАРИЯ «МАРЭН»

ШЕМШУРЕНКО

Верстальщик

и дизайнер адаптированного макета

АЛЕКСАНДР ЕРМАКОВ

Выпускающий редактор

Бланки персонажей и другие дополнительные игровые материалы
см. на сайте www.studio101.ru

БЛАГОДАРНОСТИ

Адам Кёбель, Адам Минни, Алекс Кроссли, Эндрю Шилдс, Энтони Тёрнер, Астейни, Блэйк Хатчинс, Брэндон Аманцио, Брэндон Хиллард, Брэндан Адкинс, Крис Беннетт, Клинтон Драйсбах, Дэниэл Левайн, Лэйв Тёрнер, Дуамн Фигероа, Эд Келлетт, Эрик Левандуски, Фред Хикс, Грег Столы, Дж. П. Гловер, Джек Конте, Джеймс Стюарт, Джаред Соренсен, Язон Морнингстар, Дженни Харпер, Джин Тайнс, Джонстон Мецгер, Джонатан Твит, Джонатан Уолтон, Джозеф Вандель, Кельса, Киран Маджилл, Ким Дахтлер, Кира Магранн, Ларисса Барт, Леонард Бальсера, Лес Хиллиард, Люк Крэйи, Марк Дайаз Труман, Марк Гриффин, Мэттью Гаган, Майко Атлин, Майкл Прескотт, Майкл Пурека, Наджа Отикор, Натан Робертс, Нейл Смит, Оливер Грангер, Пол Риддл, Питер Адкинсон, Рэйчел Стори Бурке, Рэйчел Мартин, Рэйчел Уолтон, Радек Дроздальски, Роб Доног, Робин Лоуз, Сэйдж ЛаТорра, Сара Уильямсон, Шон Винслоу, Шаннон Риддл, Стефен Шапиро, Стив Харпер, Стив Никс, Стив Сечи, Стив Седжеди, Тор Олавсруд, Том Дахтлер, Том Ричардсон, Травис Стаут, Васко Браун, Уэсли Флауэрз, Уилл Скотт, Зэйн Манковски.

Помощь и тестирование: Адам Секстон, Алекс Блю, Эндрю Шилдс, Арне Джамгаард, Аске Линдвед, Бен Скерри, Бенджамин Липис, Брайан Пуллам, Байн Лоц, С. Р. Харпер, Карл Леонардссон, Карстен Берманн, Крис Пипиноу, Кристофер Слайфер, Крайг Ридер, Дэниэль ди Руббо, Дэвид Баррена, Хаакон Олав Тунестведт, Джек Шир, Джамарр П., Джейми Колетт, Джейсон Элей, Джейсон Коттлер, Джейсон Пакетт, Дженс Брандмейер, Джоэрг Минтель, Джоан Нильссон, Джон Дорнбергер, Джордан Лессинг, Кай Тэйв, Кевин Денехи, Кевин Хекман, Лукас Майхан, Майкл Пурека, Майкл Сэндс, Натан Блэк, Оливер Грангер, Поль Дрюссель, Раузер Воко, С. К. Израэль, Слэйд, Слай Бебоп, Стеан Струк, Стас Ашимович, Трой Эллис, Войчех «Онсло» Чельстовски, Занакай, Зеке Мистик.

Другие разработчики «воровских игр»: Винсент Бэйкер, Уилл Хиндмарч, Харви Смит, Мэтт Шнайдер.

Троица Катаклизма: Аллисон Арт, Кейт Андерсон и Майк Стэндиш. Спасибо, что уничтожили мир.

Первые авантюристы: Райан Данливи, Дилан Грин, Зэйн Манковски и Эд Квелетт. Без них этой игры бы не было.

Движущая сила: Стас Ашимович и Шон Ниттнер. Вы сделали эту игру гораздо лучше, чем я смог бы в одиночку. Спасибо за идеи и поддержку.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Источники вдохновения, благодаря которым появились «Клинки во Тьме»:

Постапокалипсис, Винсент Бейкер *Stars Without Number* и *Other Dust*, Кевин Крофорд.

The Sundered Land, Винсент Бейкер. *Ночные Ведьмы*, Ясон Морнингстар.

The Shadow of Yesterday, Клинтон Драйсбах. *Talisanta*, Стефан Майкл Сечи.

Fate, Роб Донохью, Фред Хикс, Леонард Бальзера и др.

The Burning Wheel и «Мышиная стража», Люк Крейн и др. *Thief* (серия) и *Dishonored* (серия), Харви Смит и др.

Dream Askew, *Monsterhearts* и *The Quiet Year*, Авери Алдер. *Fallout: New Vegas*, Джош Соьер, Джон Гонсалес, Чарльз Стэплс и др.

Thou Art But a Warrior, Анна Крайдер.

Bliss Stage and *Polaris*, Бен Леман.

СОДЕРЖАНИЕ

ОСНОВЫ 5

Игра	5
Игровой мир	5
Игроки	6
Персонажи.....	6
Команда.....	6
Ведущий	7
Игровая встреча	7
Перед началом	8
Отсылки	8
Что нужно для игры	9
Своя игра	9

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА 10

Разговор	10
Определяющие решения	10
Проверки.....	11
Структура игры	12

НАВЫКИ

И ХАРАКТЕРИСТИКИ..... 15

СТРЕСС И ТРАВМЫ 18

СЧЁТЧИКИ 21

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ 25

Памятка по проверке навыка ...	30
--------------------------------	----

ЭФФЕКТИВНОСТЬ 32

Последствия	36
-------------------	----

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ РИСКА И ЭФФЕКТИВНОСТИ.. 38

ПОСЛЕДСТВИЯ И ПОВРЕЖДЕНИЯ..... 39

ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА.. 42

Смерть.....	44
-------------	----

ПРОВЕРКА УДАЧИ..... 45

СБОР ИНФОРМАЦИИ..... 47

ПРИМЕР ИГРЫ 50

КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ .. 52

МОНЕТЫ И ЗАНАЧКА 54

ОРГАНИЗАЦИИ 56

Ранг.....	56
Контроль	56
Усиление	56
Территория.....	57
Ослабление контроля	57
Отношения с организациями ..	58
Активы	59

РАЗВИТИЕ..... 61

Развитие персонажа	61
Развитие команды	62
Смена бланка персонажа или команды	63

ПЕРСОНАЖИ 65

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .. 66

Памятка по созданию персонажа.....	72
Навыки	73

АРТИСТ 77

ГОЛОВОРЕЗ 81

ИЩЕЙКА 85

КУКЛОВОД..... 89

МИСТИК 93

ПРОНЫРА..... 97

УМЕЛЕЦ 101

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ... 104

КОМАНДА 107

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ.... 108

Улучшения команды 111

Подручные..... 113

Памятка по созданию
команды 117

АДЕПТЫ 118

БАНДИТЫ..... 122

БАРЫГИ 126

ДУШЕГУБЫ 130

ПЕРЕВОЗЧИКИ 134

ТЕНИ 138

ДЕЛО 143

ПЛАНИРОВАНИЕ

И РАСКЛАД 145

Деталь 146

Предметы и нагрузка 146

Проверка расклада..... 146

Связанные планы 150

Флешбэки 150

Если вы бросили дело..... 152

КОМАНДНАЯ РАБОТА 153

ПРИМЕР ДЕЛА..... 157

ПЕРЕДЫШКА 167

НАГРАДА 168

ПОДОЗРЕНИЯ 169

Лишение свободы..... 170

Тюремные активы..... 171

НАПАСТИ 172

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ 176

СТРАСТЬ..... 180

Снятие стресса 180

Утоление страсти 180

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ

ПЕРЕДЫШКИ 182

Персонажи и организации
ведущего во время передышки.. 182

Памятка по действиям
передышки..... 183

КАК ИГРАТЬ 185

Повествование первично 185

Когда проходить
проверки навыков 187

Как выбрать навык..... 191

Смысл опасностей и стресса .. 191

Опасность противников..... 192

Последствия есть всегда..... 193

Не бойтесь ошибаться..... 193

Прецеденты 194

В общих чертах или детально.. 194

НАВЫКИ В ИГРЕ 195

Драка..... 196

Изучение 198

Манипулирование 200

Общение 202

Охота 204

Приказ..... 206

Проникновение..... 208

Разведка..... 210

Разрушение..... 212

Резонанс..... 214

Ремесло 216

Сноровка 218

СОВЕТЫ ИГРОКУ 220

КАК ВЕСТИ ИГРУ 225

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО 225

ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО ... 226

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО . 232

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ..... 233

ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ.. 236

НАЧАЛО ИГРЫ 242

Стартовая ситуация: Война
на Вороньем перекрёстке 245

НЕЯСНОЕ БУДУЩЕЕ 248

МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ 251

Беспокойные мертвецы.....	252
Дьявольщина	253
Мистики	253
Автоматы	253
Вампиры	254
Демоны.....	255
Потусторонние ужасы	256
Персонажи-духи	257

ПРИЗРАК 258

АВТОМАТОН 260

ВАМПИР 262

МОЩНОСТЬ..... 264

РИТУАЛЫ 266

Примеры ритуалов	268
------------------------	-----

ИЗГОТОВЛЕНИЕ 269

Типовые изделия	271
Примеры рецептов	273
Примеры устройств и схем....	273
Пример изготовления.....	274

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ 275

Расширение возможностей ...	276
Изменение механики	277
Новые механики.....	279

ПРОДВИНУТЫЕ ТАЛАНТЫ И ВОЗМОЖНОСТИ 281

Забытые боги	281
Ирувийское фехтование.....	282
Общество Эхо.....	282
Связь с демоном	283

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДАСКВОЛУ 285

Тёмная драгоценность	
Акороса	285
Краткая история Дасквола....	286
Культура.....	287
Языки	287
Свет во тьме	288
Энергия Города мрака	290

Погода, календарь,	
времена года	293
Что едят в Городе мрака?.....	294
Закон и порядок	296
Преступный мир	298
Научное сообщество	299
Город призраков.....	300

КАРТА ДАСКВОЛА..... 302

Пометки на карте	303
Районы	305
Белая Корона	306
Вороний перекрёсток	308
Коптилка	310
Ночной рынок.....	312
Порт.....	314
Пригорки.....	316
Самоцветы	318
Старый город	320
Трущобы.....	322
Углище	324
Шёлковый Берег.....	326
Шесть Башен.....	328

ОРГАНИЗАЦИИ 330

БЛАГОДЕТЕЛИ 353

УЛИЦЫ 354

ЗДАНИЯ..... 356

ЛЮДИ 358

ДЬЯВОЛЬЩИНА 361

ДЕЛА 364

ПОДСЛУШАНО В ГОРОДЕ МРАКА 366

РАСКОЛОТЫЕ ОСТРОВА 368

Карта мира.....	369
-----------------	-----

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 370



ГЛАВА 1

ОСНОВЫ

ИГРА

«Клинки во тьме» — это игра о группе дерзких авантюристов, основавших преступную организацию на тёмных улицах индустриально-фэнтезийного города. Впереди их ждут ограбления, погони, побеги, опасные сделки, кровавые драки, аферы, предательства, победы и смерти.

Цель игры — выяснить, сумеет ли начинающая команда выжить среди банд-конкурентов, могущественных аристократических семей, мстительных призраков, городской стражи и собственных губительных страстей.

ИГРОВОЙ МИР

Действие происходит в холодном и туманном **Даскволе** (также известном как «**Город мрака**» или «**Мрак**», см. стр. 287). Это промышленный город. Представь себе мир времён второй индустриальной революции 1870-х гг. — с поездами, пароходами, типографиями, простыми электрическими устройствами, экипажами на улицах и густым смогом из труб. Дасквол — это смесь Венеции, Лондона и Праги. Он заполнен небольшими домиками, кривыми улочками и иссечён множеством каналов и мостов.

Но этот город также принадлежит к миру **фэнтези**. Он погружён в неизбывную тьму и населён призраками — всё это последствия Катаклизма тысячелетней давности, который расколол солнце и разрушил Врата Смерти. Все города Империи окружены разрядными башнями, ограждающими жителей от мстительных призраков и ужасов земель смерти. Эти огромные барьеры получают энергию из электроплазменной крови левиафанов, за которой из Дасквола на титанических металлических кораблях в чернильно-чёрное Пустое море отправляются охотники на исполинских демонических чудовищ.

Представьте, что вы живёте в полном призраков городе псевдовикторианской эпохи, в клетке из молний, питаемой демонической кровью.

Всё это кипит и бурлит в закрытом котле, готовя богатую почву для криминальных походов. Выбираться за пределы разрядного барьера — плохая идея, так что «убраться после дела из города, пока шум не уляжется» не выйдет. Все действия персонажей имеют последствия и меняют баланс сил в городе — это является основой игры в стиле «песочницы».

Подробное описание Дасквола см. на стр. 285.

ИГРОКИ

Каждый игрок создаёт себе персонажа, а затем все вместе формируют команду. Они стремятся подарить своим персонажам увлекательную жизнь дерзких авантюристов, презирующих спокойную жизнь и испытывающих на прочность пределы собственных способностей. **В этом и состоит главная задача игроков** — вовлекаться в игру, искать интересные завязки для преступлений в мрачном городе, выступая против могущественных врагов и посылая своих персонажей навстречу опасности.

Игроки сотрудничают с ведущим, задавая тон и стиль игры, принимая по мере необходимости определяющие решения относительно системы правил, бросков кубиков и последствий действий. Игроки полноправные соавторы игры наравне с ведущим.

Подробнее об этом см. в разделе «**Советы игроку**», стр. 220.

ПЕРСОНАЖИ

Авантюристам предстоит начать с самого дна и вырасти до серьёзной преступной организации с обширной зоной влияния. Они могут достичь своей цели, выполняя для своих клиентов разные нелегальные заказы, реализуя собственные хитрые планы, заключая союзы, уничтожая врагов и постоянно опережая представителей власти хотя бы на шаг.

Есть несколько типажей авантюристов, каждый из которых соответствует определённому амплу:

- ♦ **Артисты:** манипуляторы и пройдохи;
- ♦ **Головорезы:** грозные рубаки;
- ♦ **Ищейки:** снайперы и следопыты;
- ♦ **Кукловоды:** хитрые комбинаторы;
- ♦ **Мистики:** специалисты по магии;
- ♦ **Проныры:** незаметные диверсанты;
- ♦ **Умельцы:** механики, алхимики, саботажники.

Не обязательно набирать команду строго из персонажей разных типажей: можно смешивать их как угодно, даже формировать команду из персонажей только одного типа.

Подробности см. в разделе «**Создание персонажа**», стр. 65.

КОМАНДА

Создав авантюристов, вы формируете из них команду и выбираете тип криминальной деятельности, который вам интереснее будет играть.

У команды, как и у каждого персонажа, есть свой собственный бланк.

Типы команд:

- ♦ **АДЕПТЫ:** слуги забытого божества;
- ♦ **ДУШЕГУБЫ:** наёмные убийцы;
- ♦ **БАНДИТЫ:** разбойники и бойцы;
- ♦ **ПЕРЕВОЗЧИКИ:** контрабандисты;
- ♦ **БАРЫГИ:** продавцы запретного и опасного;
- ♦ **ТЕНИ:** воры и шпионы.

Тип команды нужен не для ограничения её деятельности — вы сможете заниматься чем захотите, — он помогает сфокусироваться на определённом стиле игры.

Подробнее о командах см. на стр. 107.

ВЕДУЩИЙ

Роль ведущего — обеспечивать живой и динамичный мир вокруг персонажей, делая акцент на злых и продажных правителях города, а также отчаянных и жестоких преступниках. Он играет всех персонажей, не управляемых игроками, определяя их мотивации и излюбленный метод действий.

Ведущий помогает в организации игрового процесса, концентрируя внимание на самом интересном. Он не должен планировать историю заранее или направлять её по определённому пути. Ведущий просто подкидывает игрокам интересные завязки, а затем наблюдает за чередой действий и их последствиями, к чему бы они ни привели.

Подробнее см. «Как вести игру», стр. 225.

ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

На что похожа игра? Больше всего она напоминает эпизод сериала. В течение встречи случаются одно-два важных события, а также появляются несколько ответвлений сюжета, и все они встраиваются в общую линию. Встреча обычно занимает от двух до шести часов, в зависимости от предпочтений группы.

Во время встречи команда авантюристов выбирает, каким делом они займутся: либо получают заказ у персонажа ведущего, либо задумают свою собственную операцию.

Затем они совершают пару бросков кубиков и переходят непосредственно к активной части приключения, в процессе которой применяют навыки, сталкиваются с последствиями своих решений и доводят дело до успеха или провала. После этого наступает передышка, во время которой персонажи восстанавливаются, занимаются побочными проектами и утоляют страсти. После передышки они вновь ищут завязки для дел или действуют в соответствии с собственными целями и стремлениями. Мы играем, чтобы выяснить, что будет дальше, какое развитие получат все эти сюжеты.

Любая игровая встреча — это обычно одно дело и одна передышка, а также исследование ситуации и поиски новой завязки. Когда ваша

группа освоится с игрой, она сможет успевать за встречу больше, возможно, даже два дела за вечер.

После десятка-другого встреч вы, возможно, захотите устроить перерыв, а потом начать «второй сезон». Причём, может быть, уже с другими персонажами и с другой стартовой ситуацией.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Прочитай эту книгу хотя бы один раз. Не пытайся понять всё и сразу до начала игры. Вряд ли у тебя получится верно применить все правила с первой попытки. Ничего страшного: перечитай их после игры, и они станут понятнее. Система правил *«Клинок во тьме»* написана таким образом, чтобы можно было учиться обращаться с ней прямо в процессе игры: после каждой встречи ты будешь разбираться в ней всё лучше.

Возможно, только ты в группе прочтёшь эту книгу. Это нормально, однако тебе придётся всё объяснять игрокам по ходу игры, так что у тебя прибавится работы. Если игроки хотят познакомиться с правилами заранее, то можешь дать им ссылку на pdf **«Шпаргалка для игрока»** на сайте **studio101.ru**.

Желательно, чтобы игроки с самого начала прониклись *идеями* игры. Расскажи им, что это игра о дерзких авантюристах в мрачном индустриально-фэнтезийном городе. Упомяни несколько похожих историй, с которыми они могут быть знакомы (см. список ниже). «Это напоминает сериал *«Острые козырьки»* (Peakay Blinders), только со всякой жуткой магией и призраками». Если глаза у них не загораются, то, скорее всего, эта игра не для них. Ничего страшного с этими людьми ты поиграешь во что-нибудь ещё в другой раз. Лучше найди более заинтересованных игроков.

Прочитай **«Стартовую ситуацию»** (см. стр. 245) и разберись как следует в вовлечённых в неё организациях: чего они хотят, кто ими руководит. Можешь придумать свою стартовую ситуацию, которая сходу забросит персонажей в самую гущу событий. Не надо собирать людей с горящими глазами, желающих прямо сейчас поиграть, и спрашивать их: «Итак... с чего хотите начать?» Стартовая ситуация должна сразу задавать темп истории.

Подробнее см. **«Начало игры»**, стр. 242.

ОТСЫЛКИ

Предлагая друзьям познакомиться с этой игрой, ты можешь при описании делать отсылки к уже известным им книгам, играм и фильмам.

ТЕЛЕСЕРИАЛЫ: **«Острые козырьки»** Стивена Найта; **«Прослушка»** Дэвида Саймона; **«Спартак»** (особенно второй сезон) Стивена Денайта, **«Нарко»** Криса Бранкато, Карло Бернарда и Дуга Мирро.

Книги: романы о **Владе Талтоше** (**«Джерег»**) Стивена Браста; **«Истории о Фафхрде и Сером Мышелове»** Фрица Лейбера; **«Хитрости Локка Ламоры»** Скотта Линча; **«Лучше подавать холодным»** Джо Аберкромби.

Игры: *Thief: The Dark Project* и его продолжения от Looking Glass Studios; серия *Dishonored* от Arkane Studios; *Bloodborne* от Хидетаки Миядзаки и From Software.

Фильмы: «*Багровый пик*» Гильермо дель Торо; «*Банды Нью-Йорка*» Мартина Скорсезе; «*Ронин*» Джона Франкенхаймера; «*Схватка*» и «*Вор*» Майкла Манна.

ТЕМАТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА: *Furnace Room Lullaby* (Неко Кейс).

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

- ♦ Ведущий и от двух до четырёх игроков;
- ♦ Хотя бы шесть игровых костей (кубиков), лучше больше;
- ♦ Распечатки бланков персонажей и бланков команд, а также подсказки с правилами и карты (их можно найти на bladesinthedark.com или на сайте «Студии 101»);
- ♦ Эта книга под рукой для справки;
- ♦ Чистая бумага и карточки для заметок и набросков. Карандаши и маркеры;
- ♦ Напитки и закуски. Это же посиделки в хорошей компании, в конце концов!

СВОЯ ИГРА

В основе любой ролевой игры лежит самовыражение. Материалы этой книги помогут тебе и твоим друзьям вместе создать историю о дерзких авантюристах. У вас есть свои интересные идеи, а моё дело вдохновить вас и подкинуть несколько своих соображений. Но я не буду за вас рассказывать, что будет происходить в вашей игре. Это вы придумаете и создадите сами.

Некоторые элементы игрового мира сознательно оставлены без подробного описания, чтобы у вашей фантазии был простор для творчества и развития. Например, я специально не рассказываю всё о природе призраков: есть несколько возможных концепций, из которых вы всегда можете выбрать подходящую для себя. Как только вы начали играть, игровой мир становится вашим, и вы не обязаны следовать чужой воле.

В этой книге собраны полезные советы и элементы игры. Но это лишь одна подпорка из трёх, обеспечивающих успешную игру. Другие две — ваша группа и онлайн-сообщество. Ролевые игры — социальная форма искусства. Видеозаписи игр и дискуссии в онлайн-сообществах бывают очень интересными. Если вам что-то непонятно в игре, зайдите на YouTube и посмотрите, как играют другие: возможно, вы разберётесь, в чём хитрость. Все мы учимся по-разному. Книжки наиболее полезны тем, кто учится читая. Онлайн-дискуссии удобны тем, кто учится обсуждая; видео — тем, кому важно слышать или видеть других людей.

На сайтах www.bladesinthedark.com или www.karlmunchausen.ru можно найти онлайн-сообщество и видеозаписи игр.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

РАЗГОВОР

Ролевая игра — это разговор ведущего и игроков, перемежаемый бросками кубиков, обеспечивающими элемент неожиданности и повороты сюжета.

Ведущий описывает выдуманную ситуацию, в которой оказались персонажи игроков. Игроки в ответ описывают действия своих персонажей. Ведущий и игроки вместе решают, как применять систему правил. В результате ситуация меняется, что приводит к новой фазе разговора: новые события, новые действия, новые решения и броски кубиков. Так развивается повествование и рождается история, сама собой, из последовательности отдельных элементов.

Никто не управляет сюжетом. События происходят в результате действий персонажей в заданной ведущим ситуации, применения правил и наступления последствий. Когда эти элементы непредсказуемо сталкиваются, рождается история. **Вы играете, чтобы выяснить,** какой она будет.

ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ РЕШЕНИЯ

Поскольку ролевые игры — совместное творчество, а не стратегическая задача, вам предстоит принимать определяющие решения. Каждый раз, делая тот или иной выбор, группа задаёт стиль, тон и прочие уникальные особенности своей игры. Правила «Клинок во тьме» предполагают, что такие решения принимаются в явном виде, а не подразумеваются. Они являются игровым инструментом.

В процессе игры вам предстоит время от времени принимать решения, задающие дальнейший сюжет. В обсуждении участвуют все, но окончательное слово всегда или за ведущим, или за игроками в каждом пункте указано, за кем именно.

- ♦ Какие действия и навыки ваши персонажи будут применять для решения проблемы? Будут ли они манипулировать этим персонажем ведущего? Будут ли применять для вскрытия этого ржавого замка ремесло или же сноровку? Окончательное слово за игроками.
- ♦ Насколько применение навыка опасно или эффективно в этих обстоятельствах? Насколько оно рискованно? В каких пределах возможно манипулировать этим персонажем? Окончательное слово за ведущим.
- ♦ Какие последствия могут наступить в результате действий в данных обстоятельствах? Можно ли сломать ногу, упав с этой крыши? Синие Мундиры просто слегка встревожены или вы у них в ловушке? Окончательное слово за ведущим.

- ♦ Нужно ли в данной ситуации вообще кидать кубики, и если да, то какая именно проверка потребуется? *Может ли авантюрист применять навык или придётся сначала пройти испытание, чтобы перехватить инициативу?* Окончательное слово за ведущим.
- ♦ Какие события из случившихся дают опыт персонажам и команде? *Удалось ли тебе обыграть убеждения, особенности происхождения или прошлого персонажа?* Расскажи об этом. Окончательное слово за игроками.

Из таких выборов и формируется ваша уникальная версия «Клинков». Вы определите многое, касающееся мира и персонажей, криминальных приключений и даже смысла человеческой жизни. Что именно у вас получится? Есть только один способ узнать.

ПРОВЕРКИ

Для игры в «Клинки» вам понадобятся шестигранные игральные кости, они же кубики. Мы будем использовать сокращение d6 от английского «dice». Проходя те или иные проверки, ты будешь бросать по несколько кубиков за раз, выбирая **самое большое значение** из выпавших.

- ♦ Если самое большое число — это **6**, то у тебя **полный успех**: всё получилось хорошо. Если у тебя выпало больше одной шестёрки (**6&6**), это **впечатляющий успех**: он обычно даёт тебе дополнительные преимущества.
- ♦ Если самое большое число — **4 или 5**, это **частичный успех**: ты добиваешься желаемого, но с последствиями — осложнениями, повреждениями и так далее.
- ♦ Если самое большое число — **1-3**, это **провал**. Всё пошло не так. Скорее всего, ты не только не достигаешь цели, но и попадаешь в неприятности.

*Если тебе приходится проходить проверку, а количество кубиков у тебя равно нулю (или даже отрицательной величине), ты бросаешь два кубика и выбираешь меньшее значение из выпавших. Таким образом невозможно получить **впечатляющий успех**.*

Все проверки в игре проходят именно так. Если ты ещё не освоился, а надо как-то определить, насколько хорошо пошло дело в той или иной ситуации, пользуйся этим базовым правилом. Потом, когда будет время, считаешь правила подробнее.

Чаще всего ты будешь получать результат **4 или 5**, то есть частичный успех. Так что обычно персонаж справляется с задачей, но платит за это цену: в жизни мало что даётся легко. В «Клинках» персонажи игроков начинают с самого дна, но постоянно пытаются прыгнуть выше головы. Правила совершения проверок поддерживают это ощущение частыми частичными успехами. Вот и отлично! Дополнительные неприятности — источник многих интересных событий в игре.

Количество кубиков, которое ты бросаешь при проверке, равно **уровню** используемого **параметра** (например, твоей **сноговки**, или **удали**, или ранга вашей команды). Обычно у тебя набирается от одного до четырёх кубиков. Даже один кубик — это немало, это пятидесятипроцентный шанс на успех. Чаще всего тебе придётся кидать кубики, используя **уровень навыка** твоего персонажа. Например, сражаясь с противником, игрок бросает количество кубиков, равное значению своего навыка **драки**.

В игре есть четыре типа распространённых проверок:

- ♦ **ПРОВЕРКА НАВЫКА.** Когда персонаж игрока предпринимает что-то опасное или чреватое неприятностями, игрок бросает кубики, чтобы посмотреть, как пошло дело. Именно такие проверки и их последствия чаще всего встречаются в игре. Все подробности ты найдёшь на стр. 25.
- ♦ **ИСПЫТАНИЕ.** Обычно персонаж проходит испытание, когда сталкивается с нежелательными последствиями. В этом случае игрок бросает кубики, и от результата броска зависит, сколько стресса получит персонаж, чтобы ослабить случившиеся неприятности. Ослабив повреждение «сломанная нога», ты добавляешь персонажу какое-то количество стресса, и он получает всего лишь «растянутую лодыжку». См. стр. 42.
- ♦ **ПРОВЕРКА УДАЧИ.** Ведущий может пройти проверку удачи, чтобы не принимать решение самостоятельно, а положиться на волю случая. Насколько надёжным оказался персонаж ведущего? Как широко распространилась чума? Сколько улик персонажи успеют уничтожить, прежде чем Синие Мундиры постучатся в дверь? См. стр. 45.
- ♦ **ПРОВЕРКА ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДЫШКИ.** Между опасными вылазками персонажи могут заниматься разными вещами в спокойной обстановке. Однако для определения результативности они тоже проходят проверки. См. стр. 176.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Структура игры «Клиники во тьме» состоит из четырёх частей (см. картинку на стр. 14). По умолчанию процесс идёт в режиме **свободной игры**: персонажи разговаривают друг с другом, посещают какие-то места, занимаются делами, по мере необходимости бросают кубики.

Когда группа завершает приготовления, она выбирает *цель* для своего следующего криминального предприятия, а затем *план*, который будет приводить в действие. После этого нужно пройти *проверку расклада* (от неё зависит, в какой ситуации персонажи окажутся на старте), а затем игра переходит в фазу **дела**. Подробнее см. стр. 143.

Во время дела персонажи так или иначе стремятся к своей цели. Они проходят проверки, справляются с препятствиями, пользуются флешбэками, пока так или иначе не завершат операцию. По окончании дела игра переходит в фазу **передышки**.

В фазе передышки ведущий применяет такие элементы системы правил, как *награда*, *подозрения* и *напасти*: так он определяет все последствия завершённого дела. Затем игроки переходят к действиям своих персонажей во время передышки: утоляют страсти, снимают стресс, работают над долгосрочными проектами и т. п. Подробнее о **передышке** см. стр. 167.

По завершении фазы **передышки** опять наступает фаза **свободной игры**, и цикл начинается заново.

Фазы — это общая модель для организации игрового процесса. Они не являются жесткими правилами, запрещающими вам экспериментировать, — это больше похоже на бесформенные пятна с размытыми краями. Считайте фазы чем-то вроде набора шаблонов для ускоренного формирования игрового процесса. У каждой фазы есть своя особая цель.

Во время свободной игры можно вольно обращаться со временем. Вы можете легко проскочить несколько событий, сделав «монтаж»: персонажи могут действовать в разных местах на протяжении разного времени, занимаясь всем, чем пожелают. Переходя к фазе дела, все сосредотачиваются на задаче и следуют заявленной цели. Восприятие перемещается от препятствия к препятствию по мере их преодоления. Игроки применяют флешбэки, чтобы отматывать время назад и совершать поступки, которые раньше были не были определены. Когда дело заканчивается и наступает передышка, все могут расслабиться. Прямая опасность персонажам не грозит, они восстанавливают силы и перегруппировываются перед следующим циклом игры.

СВОБОДНАЯ ИГРА

Сцены, раскрывающие персонажей

Проверки навыков и последствия

Сбор информации

Выбор цели

Выбор плана

ПЕРЕДЫШКА

Награда, подозрения, напасти

Действия передышки

Возврат к свободной игре

Проверка
расклада

ДЕЛО

Проверки навыков и последствия

Флешбэки

НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

УРОВЕНЬ НАВЫКА

Всего в игре есть двенадцать **навыков**, которые персонажи могут применять, чтобы справляться с препятствиями (см. список справа, подробнее на стр. 196–219).

У каждого навыка есть уровень (от 0 до 4) и он определяет, сколько кубиков ты бросаешь, проходя проверку. Уровень навыка не обязательно отражает тренированность или мастерство ты волен дать любое описание того, как он применяется, исходя из личности своего персонажа. Возможно, у одного авантюриста высокий навык **ПРИКАЗА**, потому что окружающих приводит в трепет его ледяное спокойствие, а у другого потому что строит всех вокруг, как заправский сержант.

Ты выбираешь, с помощью какого навыка преодолеваешь препятствия, когда описываешь, что именно твой персонаж делает. Навыки, мало подходящие для ситуации, могут оказаться не слишком эффективны и навлечь на персонажа более серьёзные неприятности, но их всё-таки можно попытаться использовать. Обычно при этом ты проходишь **проверку навыка**, определяя исход действия.

Драка
Изучение
Манипулирование
Общение
Охота
Приказ
Проникновение
Разведка
Разрушение
Резонанс
Ремесло
Сноровка

ПРОВЕРКА НАВЫКА

Ты проходишь **проверку навыка**, когда твой персонаж предпринимает что-то потенциально опасное или чреватое осложнениями. Возможные результаты проверки зависят от уровня риска **ситуации**, в которой персонаж находится. Бывает три вида ситуаций: **безопасные**, **рискованные** и **отчаянные**. В **безопасной** ситуации тебе грозят не слишком серьёзные последствия. В **отчаянной** всё может очень плохо кончиться. Промежуточные варианты попадают в категорию **рискованных**, и для большинства проверок это ситуация «по умолчанию».

Подробнее о проверках навыков см. стр. 25.

Если ситуация не представляет опасности и не грозит проблемами, проходить проверку навыка не надо. Иногда может потребоваться проверка **удачи** (стр. 45) или определение **результативности** (стр. 176). А иногда ведущий просто может сказать: «Да, у тебя всё получилось».

УРОВЕНЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В игре у каждого персонажа есть три **характеристики**: **воля**, **удаль** и **чутьё**. Обычно они применяются, чтобы ослаблять неприятные последствия каких-либо действий или ситуаций. У каждой характеристики есть уровень (от 0 до 4), и от него зависит, сколько кубиков ты бросаешь при испытании.

Воля
Удаль
Чутьё

Уровень каждой из характеристик равен количеству точек в **первом столбце навыков** этой характеристики (см. примеры ниже). Чем равномернее развит персонаж в рамках группы навыков, тем выше уровень его соответствующей характеристики.

ИСПЫТАНИЕ

Каждая характеристика помогает справляться с опасностями определённого типа. Например, если тебя ткнули ножом, ты можешь уменьшить тяжесть физических повреждений, пройдя испытание **УДАЛИ**. Испытание не может быть провалено — ты гарантированно ослабишь или отменишь последствия, однако чем выше результат броска, тем меньше **стресса** получит при этом твой персонаж.

Если у врага есть существенное преимущество, тебе потребуется пройти испытание для того, чтобы вообще получить возможность действовать. Например, на дуэли мастер фехтования может обезоружить тебя раньше, чем ты успеешь что-то предпринять. Поэтому первым делом тебе понадобится пройти испытание, чтобы удержать клинок в руках и получить возможность атаковать. Другой пример: ты сталкиваешься с могущественным призраком и пытаешься войти с ним в **РЕЗОНАНС**, чтобы управлять его действиями. Но прежде чем получить шанс сделать это, тебе придётся пройти испытание, чтобы дух не захватил твоё тело первым.

Ведущий оценивает степень опасности противников и использует такие «предварительные» испытания, чтобы отобразить способности самых страшных врагов. Подробнее об **испытаниях** см. стр. 42.

ПРИМЕРЫ УРОВНЕЙ НАВЫКОВ И ХАРАКТЕРИСТИК

Воля

- ● ● ● МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ● ● ● ОБЩЕНИЕ
- ● ● ● ПРИКАЗ
- ● ● ● РЕЗОНАНС

У этого персонажа уровень навыка **ПРИКАЗА** равен 1.

Уровень его **ВОЛИ** тоже равен 1 (первая колонка точек).

Удаль

- ● ● ● ДРАКА
- ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ● ● ● РАЗРУШЕНИЕ
- ● ● ● СНОРОВКА

У него также есть навыки: **ДРАКА** 2 и **ПРОНИКНОВЕНИЕ** 1.

Уровень его **УДАЛИ** равен 2.

Чутьё

- ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ
- ● ● ● ОХОТА
- ● ● ● РАЗВЕДКА
- ● ● ● РЕМЕСЛО



СТРЕСС И ТРАВМЫ

СТРЕСС

Персонажи в «Клинках» используют особый запас стойкости и везения, называющийся **стрессом**. Вместо того чтобы сталкиваться с нежелательным последствием, они могут повысить свой уровень стресса. Количество полученного стресса зависит от результата **испытания** (см. стр. 42).

*В ножевой драке Крест, персонаж Дэниэля, получает удар в грудь. Он проходит испытание **УДАЛИ** и получает результат **2**. Ослабление последствий стоит ему 6 пунктов стресса минус 2 (результат броска). Дэниэль ставит четыре точки в линейке стресса и описывает, как именно Крест смог выжить.*

Ведущий решает, что испытание сделало рану менее серьёзной, но не отменило её. Поэтому вместо повреждения 3-го уровня («пробитое лёгкое») Крест получает повреждение 2-го уровня («рана на груди»).

ОСОБОЕ УСИЛИЕ

Твой персонаж может получить стресс, чтобы улучшить какое-либо действие, приложить к нему особое усилие. Каждый выбранный из списка ниже эффект добавляет **2 пункта стресса** (и не может быть дважды применён к одной проверке).

- ♦ Бросай **+d6** (при проверке навыка, действия передышки или любой иной проверке, где тебе помогло бы дополнительное усилие).
- ♦ Добавь **+1** к своей эффективности даже после проверки (**об эффективности** см. стр. 32).
- ♦ Получи возможность действовать в беспомощном состоянии (см. **«Последствия»**, стр. 39).

Способность прилагать особые усилия означает, что пока у тебя не слишком много стресса, ты можешь добавлять **+d6** практически к любому действию. Даже один кубик даёт тебе пятидесятипроцентный шанс на успех. Именно так в этой игре моделируется везение настоящего авантюриста. Пусть всё плохо, пусть ты пытаешься сделать то, чего совершенно не умеешь: ты можешь приложить особое усилие и попробовать. *И шансы твои будут выше, чем при броске 2 кубиков с выбором худшего результата из-за отсутствия навыка.*

Об этом важно помнить! Иногда игроки забывают про особое усилие и вообще не берутся за то, в чём у персонажа нет навыка. «Нет, не выйдет. У меня нет навыка резонанса. Придётся кидать два кубика и выбирать худший. Без шансов». Но пока у тебя есть возможность повышать уровень стресса, ты сможешь при любой проверке кинуть хотя бы один кубик, что сильно увеличивает твои шансы.

ТРАВМЫ

Когда персонаж ставит последнюю точку в линейке стресса, он получает душевную **ТРАВМУ**. Отметь в бланке персонажа одну из травм (например: *псих, раздолбай, социопат* и т. д.), описанных ниже.

Получив **ТРАВМУ**, ты временно выходишь из строя. Тебя приняли за мёртвого, или же ты как-то иначе выпал из процесса. Ты вернёшься позже, потрясённый и обессиленный. При этом у тебя будет **нулевой уровень стресса**, и на ближайшей передышке считается, что ты не пренебрегаешь своей страстью (о **страстях** см. стр. 180).

Травмы — это навсегда. Травмированный персонаж обзаводится новой особенностью личности и может получать опыт, когда влезает в неприятности из-за неё. **Когда персонаж получает четвёртую травму**, он прощается с жизнью удалого авантюриста. Он может «завязать» и начать мирную жизнь, он может попасть в тюрьму (и таким образом снизить **уровень розыска** для всей команды). См. «Уход на покой», стр. 55, а также «Лишение свободы», стр. 170.

ТРАВМЫ

- ♦ **ВИЗИОНЕР:** в самый неподходящий момент ты погружаешься в видения, воспоминания о прошлом и галлюцинации.
- ♦ **МАНЬЯК:** тебя охватывает одержимость чем-либо: неким занятием, человеком или идеологией.
- ♦ **ПАРАНОИК:** ты везде и во всём видишь опасность и никому не доверяешь.
- ♦ **ПСИХ:** твоё душевное состояние неустойчиво. Ты мгновенно впадаешь в ярость или погружаешься в отчаяние, действуешь импульсивно или замираешь на месте.
- ♦ **РАЗДОЛБАЙ:** тебе плевать даже на собственную безопасность и интересы.
- ♦ **САДИСТ:** ты ищешь возможность причинять людям вред, даже без повода или выгоды для себя.
- ♦ **СОЦИОПАТ:** для тебя ничего не значат эмоции и связи с людьми.
- ♦ **ТЯПКА:** тебе не хватает жёсткости, ты ведёшь себя сентиментально, пассивно и мягко.

Травмы персонажа можно использовать в игре как часто, так и редко, на твоё усмотрение. Они могут оказывать огромное влияние на его личность, а могут незначительное дело твоё. Если ты активно усложняешь персонажу жизнь их наличием, то получаешь за это дополнительный **опыт** (см. «Развитие персонажа», стр. 61).

СТРЕСС И СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

Столкновение с духом или демоном — событие шокирующее. Считается, что обычный человек в присутствии таких существ или замирает от страха, или бежит в панике. Герои истории могут повести себя как обычные люди, а могут пройти испытание **ВОЛИ**, чтобы сделать что-нибудь другое. Персонажи, часто общающиеся с духами, — вроде мистиков, Дорожников и оккультистов — менее нервно относятся к таким столкновениям. Их может испугать только встреча с особенно мощными сущностями.

Персонаж, чьё тело захватил дух, в конце каждой недели, прошедшей с этого момента, получает **ТРАВМУ**. Четвёртая **ТРАВМА** приводит к немедленной гибели одержимого. Овладевший им дух должен или взять под контроль труп (и стать вампиром), или бросить его и отправиться на поиски нового носителя.

Умопомрачительные кошмары (например, воплощения древних божеств) могут не просто вводить в ужас, но и иметь дополнительные эффекты, влияющие на всех, кто их видит. Противиться этим эффектам помогают испытания **ВОЛИ**. *Вы видите грандиозное и ужасное Погибельное Облако и замираете на месте. Оно окутывает вас и пробуждает в вас стремление испытать его тёмной силы.*

СЧЁТЧИКИ

Счётчик — это разделённый на сегменты круг (см. примеры справа). Рисуя счётчик, когда тебе надо отслеживать прогресс в борьбе с препятствием или приближение скорой беды.

Персонажи пытаются тайно проникнуть в башню Синих Мундиров? Сделай счётчик для уровня тревоги патрулей. Когда персонажи сталкиваются с последствиями частичных успехов или провалов, заполняй деления счётчика, пока патрули не поднимут тревогу.



Как правило, чем сложнее задача, тем больше сегментов в счётчике её выполнения.

Сложное препятствие — это счётчик из четырёх сегментов. Более сложное — из шести. В счётчике для невероятного сложного — восемь сегментов.

При заполнении счётчика учитывается **эффективность** действия (см. «Эффективность», стр. 32). **Отметками на счётчике всегда занимается ведущий, отражая происходящие события.** Если персонажи добиваются явных результатов, то и счётчик заполняется быстро. Со временем ты научишься быстро оценивать эффективность, но всегда можно подкорректировать счётчик прямо на месте, чтобы точнее отразить ситуацию.

Так задумано, что одним-единственным действием обычно нельзя заполнить весь счётчик. Не стоит его заводить, если одного действия может быть достаточно: просто определи, что именно получилось в зависимости от **эффективности** действия.

Создавая счётчик, привязывай его к **препятствию**, а не к способу преодоления. При тайном проникновении в башню счётчики будут называться «внутренние патрули» и «башня», а не «прокрасться мимо охраны» или «залезть на башню». Патрули и башня — это препятствия, и персонажи могут попробовать преодолеть их по-разному.

Сложные опасности можно делить на несколько этапов, назначая каждому свой счётчик. Например, штаб Гасильщиков может иметь счётчики «охрана периметра», «внутренняя охрана» и «охрана кабинета Баззо». Команде придётся пройти через все три этапа, чтобы добраться до личного сейфа Баззо с коллекцией виски.

Помни, что счётчик всего лишь отражает развитие ситуации и позволяет всем оценить, как идут дела. Это как спидометр в машине, который просто показывает скорость, но не влияет на неё.

ПРОСТЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Не всякая ситуация или препятствие требуют заведения счётчика. Применяй счётчики, если ситуация сложная или многоступенчатая,

а тебе надо отслеживать длительные процессы. В прочих случаях достаточно одной проверки навыка.

Ниже приведены примеры применения счётчиков. Это не исчерпывающий список, а просто образцы, которые могут тебе пригодиться.

СЧЁТЧИК ОПАСНОСТИ

Ведущий может применять счётчик приближающейся опасности: «рост подозрительности» соблазняемого персонажа, «близость преследователей» во время погони или же «внимание патрулей», способных поднять тревогу. В этом случае при каждом осложнении ведущий продвигает счётчик на один, два или три деления в зависимости от серьёзности последствий. Когда счётчик заполняется, опасность проявляется в игре: стража бросается ловить незваных гостей, поднимает тревогу, спускает собак и т. д. (см. «**Последствия**», стр. 39).

СЧЁТЧИКИ СОСТЯЗАНИЯ

При состязании в скорости делаются два счётчика. Например, счётчик преступников может называться «побег», а счётчик Синих Мундиров «окружение». Если преступники заполняют свой счётчик первыми, они выбираются. В противном случае их загоняют в угол и не дают сбежать. Если счётчики заполняются одновременно, то персонажи добираются до своего логова, но Синие Мундиры висят у них на хвосте!

Такие же счётчики можно использовать для природных опасностей. Например, игроки могут заполнять счётчик «поиск», чтобы найти сейф на тонущем корабле, прежде чем ведущий заполнит счётчик «затопление» и корабль скроется под водой.

СВЯЗАННЫЕ СЧЁТЧИКИ

Ты можешь сделать счётчик, который при заполнении запускает другой счётчик. Например, заполнив счётчик «тревога», ведущий может тут же запустить связанный с ним счётчик «в ловушке». При драке с опытным бойцом у последнего может быть счётчик «оборона», при заполнении открывающий счётчик «уязвимость». При этом счётчик «оборона» можно заполнять сражаясь в ножевой драке а можно хитростью и обманом. Как обычно, выбор способа действия и применяемых навыков зависит от того, что именно предпринимают персонажи.

СЧЁТЧИК ОПЕРАЦИИ

Там, где надо уложиться в определённое время, ведущий может сделать счётчик, представляющий это самое время. Если счётчик заполнился, миссия провалилась или кардинально изменилась: жертва скрылась, настало утро и все проснулись, и так далее.

ОБРАТИМЫЙ СЧЁТЧИК

Можно сделать счётчик, который в результате событий не только заполняется, но и очищается, отдавая возможный результат. Например, ты можешь сделать счётчик «бунт», показывающий, насколько готовы устроить мятеж сковланские беженцы, протестующие против плохого обращения в Даскволе. Некоторые события будут заполнять этот счётчик, некоторые — очищать. Как только он заполнится, начнётся бунт. Обратимый счётчик может пригодиться для отображения войны за территорию между двумя командами или организациями.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ

Некоторые проекты занимают немало времени. Например, изобретение новой конструкции для механизма требует счётчика на 8 сегментов. По-настоящему долгосрочные проекты — например создание нового наркотика — потребуют двух, трёх или даже четырёх счётчиков, представляющих разные фазы разработки и тестирования. Добавляйте или убирайте счётчики в зависимости от ситуации и сложности проекта.

Долгосрочный проект — отличный метод отображения любого необычного предприятия игроков, включая те, что обходят или меняют элементы механики или игрового мира. Например, по умолчанию **ТРАВМЫ** персонажа остаются с ним навсегда. Но игрок может пожелать изобрести устройство, позволяющие вытянуть энергию травмы из персонажа и направить её в призрачное поле. Это уберёт у персонажа травматическое состояние, но спровоцирует буйство призраков в этих местах. Проект может оказаться долгим и опасным, однако в конечном счёте возможно почти всё, лишь бы игрокам это было интересно и они могли договориться с ведущим о том, как вписать это в мир.

СЧЁТЧИК ОРГАНИЗАЦИИ

У каждой организации в игре есть долгосрочные цели (описания организаций см. на стр. 331). Когда у игроков наступает **передышка** (стр. 167), ведущий продвигает вперёд счётчики всех организаций, чьи дела касаются команды. Мир вокруг главных героев при этом становится динамичным, в нём происходят события, с которыми они напрямую не связаны, меняя общую ситуацию в городе и создавая новые возможности и препятствия.

Совет ведущему:

Персонажи игроков могут напрямую влиять на счётчики других организаций своими действиями и криминальными делами. Следи за проектами организаций, о которых персонажи уже знают и которым могут захотеть помочь или помешать. Всегда, вне зависимости от намерений игроков, оценивай, как действия персонажей повлияли на уже существующие счётчики.

ПРИМЕНЕНИЕ СЧЁТЧИКОВ

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ДОМ СТРЕНГФОРДА

Авантюристы пытаются тайно проникнуть в дом лорда Стренгфорда, чтобы украсть его личную записную книжку (в ней он хранит секретные карты и способы охоты с левиафанобойных судов: информацию, за которую правильный покупатель может отвалить целое состояние).

Ведущий создаёт счётчик уровня тревоги среди охраны и слуг. Счётчик состоит из четырёх делений, поскольку речь идёт всего об одном доме, а не о просторной усадьбе: тут легко поднять суматоху. Выйдя на дело, Серебряшка проходит проверку **ПРОНИКНОВЕНИЯ**, пробираясь по первому этажу, и у неё выпадает **4 5**. Проскочить ей удалось, но осложнения проявляются как заполненное деление на счётчике тревоги. Ведущий ограничивается одним делением, отображая тем самым потревоженных поваров на кухне — они не занимаются охраной дома, так что влияние осложнения на ситуацию невелико. Позже Крест получает при проверке **1 3**, делая отчаянную попытку проникнуть в личные покои Стренгфорда. Ведущий заполняет сразу три деления: там находится профессиональная охрана (качество IV), умеющая вовремя замечать проблемы. Счётчик заполнен! Крест приоткрывает дверь, и на него бросаются два охранника, а ещё два стараются вывести Стренгфорда (с драгоценной книгой!) через заднюю дверь.



ТРЕВОГА

НАПАДЕНИЕ НА КРАСНЫХ КУШАКОВ

В решающей битве за контроль над наркомарынком Вороньего перекрёстка авантюристы устраивают нападение на логово Красных Кушаков. Ведущий создаёт счётчик для каждой банды. По мере того как персонажи принимают свои действия и справляются с последствиями, ведущий заполняет счётчики, показывающие тающие силы и нервы каждой из сторон. Как только счётчик одной из сторон заполняется, люди на этой стороне срываются: бегут, сдаются или впадают в самоубийственную ярость.



КРАСНЫЕ
КУШАКИ



КОМАНДА
ИГРОКОВ

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда персонаж делает что-то нетривиальное, игрок проходит **проверку** подходящего к ситуации **навыка**. Действие считается таковым, если связано с наличием препятствия, опасного или способного создать персонажу проблемы. Вне таких ситуаций проверки проходить не надо. Если же оно легко выполнимо и не может привести к осложнениям, проверка не требуется.

У каждой группы игроков есть свои представления о том, что такое риск. Это хорошо! Это определит тон и стиль вашей истории о «Клинках во тьме».

Каждая проверка навыка состоит из шести этапов. В игре они так или иначе совмещаются, но здесь мы для ясности изложим их по порядку:

1. Игрок обозначает **цель** действий персонажа.
2. Игрок определяет, какой **навык** применяет его персонаж.
3. Ведущий определяет уровень **риска** этого действия.
4. Ведущий определяет **эффективность** воздействия на ситуацию.
5. Игрок набирает **дополнительные кубики**.
6. Игрок **бросает кубики**, и определяется результат.

1. ИГРОК ОБОЗНАЧАЕТ ЦЕЛЬ ДЕЙСТВИЙ ПЕРСОНАЖА

Цель — это конкретный результат, которого персонаж хочет достичь, преодолев препятствие. Возможно, твоя цель «проникнуть в эту усадьбу» или «проследить, кто входит и выходит из дома». В обоих случаях препятствие — охрана дома. Это серьёзное препятствие, опасное и чреватое проблемами.

Обычно цель персонажа легко определяется по ситуации, но задача ведущего — уточнять и прояснять цель при необходимости.

«Бьёшь его в морду, значит?.. Ладно. Чего ты хочешь — вырубить его или просто проучить и заставить подчиняться?»

2. ИГРОК ВЫБИРАЕТ, КАКОЙ НАВЫК ПРИМЕНЯЕТ ЕГО ПЕРСОНАЖ

В зависимости от действий своего персонажа игрок выбирает **навык**, который тот применяет. Хочешь применить навык **ДРАКИ** — дерись. Хочешь использовать **ПРИКАЗ** — иди и командуй. Нельзя применять навык, который не отражает действие, совершаемое персонажем.

Здесь, конечно же, есть серая зона: некоторые навыки пересекаются, а одних и тех же целей можно достичь разными путями. Так и задумано. Для силовых взаимодействий могут подойти и **ДРАКА**, и **ОХОТА**, и **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, и **РАЗРУШЕНИЕ** — всё зависит от деталей. Если ваша цель — запугать противника, то вам могут подойти **ПРИКАЗ**, **МАНИПУЛИРОВАНИЕ** или **РАЗРУШЕНИЕ**. Здесь всё зависит от выбора игрока.

О выборе навыка подробнее см. на стр. 191.

3. Ведущий определяет уровень риска

После того как игрок описал действие и выбрал применяемый навык, ведущий определяет уровень риска для проверки. Это отражает, насколько она будет опасна или чревата проблемами. Варианта три: это действие **безопасное**, **рискованное** или **отчаянное**. При определении уровня риска ведущий может сориентироваться по описаниям, приведённым ниже, и выбрать наиболее подходящий.

ПРОВЕРКА

БЕЗОПАСНАЯ

У тебя есть время сделать всё как надо или выбрать удобный момент. Оппонент мало что может противопоставить тебе.

РИСКОВАННАЯ

Ты имеешь дело с равным противником. Ты действуешь в опасном окружении. Тебе нужно поймать удачный момент.

ОТЧАЯННАЯ

Ты в большой беде. Ты перегибаешь палку или нарываешься на крупные проблемы.

Проверки навыков по умолчанию рискованные. Без риска не нужно было бы кидать кубики. Если всё выглядит более угрожающе, считай попытку отчаянной. Если всё не слишком страшно — безопасной.

Выбор уровня риска — важное решение, определяющее ваш стиль игры. Чем больше безопасных проверок, тем спокойнее жизнь и тем надёжнее авантюристы контролируют положение. Чем больше отчаянных проверок, тем суровее игра и тяжелее персонажам. Единого правила для определения ситуаций нет: это зона свободного выбора играющих. Делай так, как тебе и твоей группе покажется уместнее. Если у тебя возникли сомнения — посоветуйся с остальными участниками.

Если ты, являясь игроком, хочешь добиться определённого уровня риска — уточни у ведущего, как именно можно это сделать. Или попроси его прояснить ситуацию, чтобы ты мог понять причины его выбора.

«Рискованная? Я думал, безопасная. Ну да, конечно, этот трактирщик упрямый старый хрыч, но разве он представляет для меня опасность?»

«Нет, опасность заключается в самой ситуации. Ты в общей зале у всех на виду требуешь от трактирщика деньги за защиту, хотя вообще-то он платит Точильщикам. Вдруг кто-то здесь захочет поиграть в героя или отличиться перед Точильщиками? Обстановка непредсказуемая. Возможно, если ты поговоришь с трактирщиком наедине, задача окажется безопасной. Или если ты приведёшь с собой шайку и продемонстрируешь силу».



Как ведущий ты принимаешь решение об уровне риска, но объясняй свои решения по мере надобности, особенно в начале игры. Обсуждая способы повысить или понизить риск, ты помогаешь всем лучше построить в голове придуманный мир и задать общий тон и стиль игры.

Таким образом, ты создаёшь прецеденты, на основе которых игрокам будет проще принимать решения в дальнейшем. «Ага, то есть когда мы угостили их и проявили дружелюбие, проверка **ОБЩЕНИЯ** оказалась безопасной. Понятно».

4. ВЕДУЩИЙ ОПРЕДЕЛЯЕТ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Ведущий оценивает **эффективность** действия с учётом всех факторов. По сути, она отражает степень влияния действия на происходящее и может быть **низкой**, **средней** или **высокой**. Подробнее об эффективности рассказывается на стр. 32.

*Выбор навыка может сильно повлиять на оценки уровня риска и эффективности. Если игрок хочет завести друзей, **РАЗРУШИВ** что-то... ну, в принципе, это возможно, но не удивляйся, если ведущий скажет, что ситуация отчаянная, а эффективность низкая. Навык **ОБЩЕНИЯ** мог бы подойти лучше. Игроки всегда сами выбирают, что именно делают их персонажи, но не все их действия одинаково безопасны и эффективны.*

5. ИГРОК НАБИРАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУБИКИ

Обычно ты можешь взять до двух дополнительных кубиков на бросок. Некоторые таланты могут добавить ещё кубиков.

Ты можешь взять один кубик за **содействие** товарища по команде. Он повышает свой стресс на 1 и должен описать, как именно помогает. Подробнее об этом смотри в разделе «Командная работа», стр. 153.

Чтобы взять ещё один кубик, ты имеешь право приложить **особое усилие** (повысив свой стресс на 2) или же пойти на **сделку с дьяволом**. Сделать и то, и другое одновременно нельзя: кубик можно получить только за один из этих вариантов.

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ

Персонажи «Клинков во тьме» — отчаянные авантюристы, предающиеся разрушительным страстям. Они не всегда действуют в собственных интересах. Это можно обыграть в том числе и сделкой с дьяволом, когда ведущий или другой игрок предлагают тебе взять дополнительный кубик, но на определённых условиях. Примеры типичных сделок с дьяволом:

- ♦ побочный и незапланированный вред от действий;
- ♦ потеря **монеты** или предмета;
- ♦ предательство друга или близкого человека;
- ♦ ссора с другой организацией;
- ♦ запуск или продвижение опасного счётчика;
- ♦ рост **подозрений** из-за наличия свидетелей;
- ♦ физические повреждения персонажа.

Сделка с дьяволом считается свершившейся вне зависимости от того, что выпало на кубиках. Ты заключаешь договор, платишь цену и получаешь дополнительный кубик. Далеко не во всякой ситуации можно придумать подходящую сделку с дьяволом. Если никому ничего не приходит в голову — значит, не в этот раз.

*«Шайка у нас **сви́репая**. Если мы их тут оставим одних с заложниками, кто знает, что из этого выйдет. Я их строю и приказываю им не распускать руки».*

«О, могу предложить сделку с дьяволом. Ты получаешь дополнительный кубик, но на этот раз ты зашёл слишком далеко с угрозами. Начну-ка я новый счётчик с названием «шайка наносит ответный удар» и отмечу три деления из четырёх. Ещё одна такая выходка — и эта свирепая шайка займётся лично тобой».

«Отличная идея! Может, найду потом способ немного отмотать этот счётчик назад».

Некоторые игроки любят творчески подходить к сделкам с дьяволом, изменяя ход событий, вводя что-то новое в сюжет или выявляя слабости персонажа.

«Здесь есть человек из твоего старого взвода, которого ты бросил умирать».

«Один из тёмных жрецов становится одержим тобой лично».

«Твой персонаж об этом ещё не знает, но одна из лодок у причала, который ты поджигаешь, рыбацкое судёнышко твоего бедного пожилого дяди».

«Ты провёл так много времени в этом наркопритоне... а не увлёкся ли ты своей страстью?»

Ведущему не стоит навязывать такие сделки, если они не особо нравятся игроку. Одним они по душе, другим нет.

Сделка с дьяволом всегда свободный выбор. Если тебе она не нравится, просто не соглашайся или поторгуйся по поводу условий. В конце концов, ты всегда можешь вместо этого приложить особое усилие.

Если сложно определить уместность той или иной сделки, она остаётся на усмотрение ведущего.

6. ИГРОК БРОСАЕТ КУБИКИ, И ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ РЕЗУЛЬТАТ

Договорившись о цели действия, применяемом навыке, уровне риска и эффективности, возьмите все набранные кубики и киньте их. Далее приведена таблица возможных исходов для разных ситуаций.

От результатов броска зависит многое: и успешность действий персонажа, и серьёзность последствий этих действий. Он может преуспеть без последствий (при 6 на кубике), преуспеть, но с последствиями (при 4 5), а может потерпеть неудачу (при 1 3).

При 1 3 ведущий решает, произвели ли действия персонажа какой-то эффект и даже удалось ли их вообще совершить. Обычно речь идёт о полном провале, но при некоторых обстоятельствах бывает интереснее, если даже при 1 3 на кубике персонажу удастся в какой-то степени достичь желаемого.

Оскарр входит в **РЕЗОНАНС** с демонической сущностью, найденной в потайном трюме левиафанобойного судна. У него на кубиках выпадает 1 3. Ведущий может сказать, что **РЕЗОНАНС** не удался, а отдача от этой отчаянной попытки наносит повреждения 3-го уровня его психике. Но ведь интереснее, если у персонажа получится резонанс и он столкнётся в своём разуме с ужасной сущностью! Итак, Оскарр входит в контакт с чудовищной волей древней твари, и безумие охватывает его. Он не просто получает повреждения 3-го уровня, он также получает новый счётчик из 6 делений «избавление от кошмарных демонических видений».

Списки возможных исходов на **4 5** и **1 3** включают вероятные **последствия** для персонажа. Чем хуже ситуация, тем опаснее последствия. Ведущий может ввести даже больше одного последствия за раз в зависимости от обстоятельств. Подробнее о последствиях можно почитать на стр. 39. Персонажи могут избегать их или ослаблять, проходя испытания. О последних см. подробнее на стр. 42.

Описывая, что случилось в результате действий, ведущий и игроки совместно додумывают детали. *Расскажи, как ты прыгаешь на другую крышу. Расскажи, что именно ты говоришь инспектору, чтобы убедить её. Ведущий опишет, как она отреагировала. Какую именно тактику ты применяешь, сражаясь с фехтовальщиком Красных Кушаков? И так далее.*

ПАМЯТКА ПО ПРОВЕРКЕ НАВЫКА

- ♦ Игрок или ведущий объявляет, что пора пройти **проверку навыка**. Проверка уместна, когда персонаж предпринимает опасное или чреватое осложнениями действие.
- ♦ Игрок выбирает, какой именно **навык** применяет его персонаж. Навык должен соответствовать описанию действий персонажа.
- ♦ Ведущий определяет **уровень риска** и **эффективность** действия. Здесь многое зависит от выбранного игроком навыка.
- ♦ Игрок берёт до двух дополнительных кубиков: за **содействие** товарища; за **особое усилие** (уровень стресса +2) или **сделку с дьяволом**.
- ♦ Игрок бросает кости, от выпавших цифр зависит исход действия. Детали происшедшего совместно добавляют ведущий и игрок. Окончательное решение всегда за ведущим. Именно ведущий определяет, что случилось, а также назначает последствия в соответствии с ситуацией и выпавшими числами.

Одна проверка для обеих сторон

Поскольку персонажи ведущего не делают проверок, любые проверки игроков несут двойную нагрузку: **они определяют и то, что произошло у главных героев, и то, чего достигли персонажи ведущего**. От выпавших на кубиках значений зависит, к какому результату привела сумма действий всех участников. При **6** персонаж игрока однозначно выигрывает. При **4 5** события развиваются неоднозначно: и герои, и персонажи ведущего чего-то добиваются. При **1 3** выигрывает персонаж ведущего, а персонаж игрока имеет дело с последствиями.

ПРОВЕРКА НАВЫКА

⬢ d6 за каждый
уровень
навыка.

⊕ +d6 за
содействие.

⊕ +d6 за особое
усилие или
сделку
с дьяволом.

БЕЗОПАСНАЯ ПРОВЕРКА

Обстоятельства работают на тебя.

У тебя явное преимущество. Здесь легко преуспеть.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4 5: получилось неидеально. Или отступи и попробуй иной подход, или столкнись с умеренными последствиями:

- ◆ персонаж получает **лёгкие повреждения**;
- ◆ происходит **мелкое осложнение**;
- ◆ ситуация становится **рискованной**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1 3: не получилось. Или отступи и попробуй иной подход, или повтори попытку, но уже в рискованной ситуации

РИСКОВАННАЯ ПРОВЕРКА

Шансы примерно равны. Задача выглядит непростой.

Риск довольно заметный.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4 5: всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает **повреждения**;
- ◆ происходит **осложнение**;
- ◆ ситуация становится **отчаянной**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1 3: дела идут плохо:

- ◆ персонаж получает **повреждения**;
- ◆ происходит **осложнение**;
- ◆ ситуация становится **отчаянной**;
- ◆ **возможность** оказывается **упущенной**

ОТЧАЯННАЯ ПРОВЕРКА

У тебя настоящая проблема. Ты выходишь за пределы своих возможностей. Ты предпринимаешь опасный манёвр.

6&6: эффективность действия повышается.

6: всё получилось.

4 5: всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает **тяжёлые повреждения**;
- ◆ происходит **серьёзное осложнение**;
- ◆ **эффективность** действия снижается.

1 3: случилось худшее:

- ◆ персонаж получает **тяжёлые повреждения**;
- ◆ происходит **серьёзное осложнение**;
- ◆ **возможность** оказывается **упущенной**

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

В «Клинках во тьме» ты достигаешь целей, применяя навыки и имея дело с последствиями. Но сколько нужно усилий, чтобы достичь определённой цели? Это зависит от степени эффективности твоих действий. Ведущий определяет её, пользуясь приведёнными ниже ориентирами. Какой эффективности скорее следует ожидать: **высокой, средней или низкой**? Таблица указывает, на какие вопросы нужно ответить для каждой степени, а также на сколько делений продвинется текущий **счётчик**, если он используется.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ДЕЛЕНИЯ

ВЫСОКАЯ

Ты добиваешься большего, чем обычно. В чём это проявилось? Что оказалось приятным дополнительным эффектом?

3

СРЕДНЯЯ

Ты добиваешься ожидаемого от такого действия результата. Этого достаточно или есть ещё к чему стремиться?

2

НИЗКАЯ

Ты добиваешься незначительного или частичного результата. Как так вышло? Что ещё нужно, чтобы достичь цели?

1

ФАКТОРЫ

Оценивая эффективность, первым делом полагайся на интуицию. Затем, если нужно, учти следующие факторы, способные повлиять на эффективность: **качество, козырь** и **масштаб**. Если у персонажа есть преимущество, то повысь эффективность. Если же он в невыгодном положении, то понизь.

Козырь

Этот фактор связан с определёнными слабостями, значительными временными затратами, большим риском или даже влиянием мистических сил. Высвобождение энергии разрядного крюка будет козырем в бою с призраком. Сверхъестественные свойства призрака козырь против человека. У диверсанта есть козырь, когда все огни погашены и можно действовать во тьме.

Качество / ранг

Качество характеризует эффективность инструментов, оружия и прочих ресурсов. Обычно оно равно рангу организации. **Добротный предмет** получает +1 к качеству — это число прибавляется к рангу.

Арлин вскрывает замок убежища Пламенного Круга. У её команды ранг I, а сама она пользуется **добротными** отмычками, что даёт ей суммарное

качество II. У Круга как организации ранг III. В качестве Арлин отстаёт, так что эффективность её воздействия на замок низкая.

МАСШТАБ

Масштаб представляет собой количество противников, размер территории, пределы влияния и так далее. Большой масштаб может быть как преимуществом, так и слабостью в зависимости от ситуации. В бою чем больше людей, тем лучше. При тайном проникновении наоборот.

После учёта всех этих факторов может получиться, что эффективность действия в ситуации падает ниже минимальной и становится **нулевой**. Или же она становится более чем высокой и превращается в **исключительную**.

Если талант персонажа даёт ему +1 к эффективности, то это учитывается ПОСЛЕ того, как ведущий оценил базовую эффективность. Например, если она получилось **нулевой**, то талант головореза **«телохранитель»** увеличивает её на +1 и делает **низкой**.

Помните также, что персонаж может **приложить особое усилие** (повысив стресс на 2) и добавить +1 к эффективности своего действия. См. стр. 18.

Сводная таблица с примерами факторов находится в разделе «Мощность», стр. 264. Помните, что далеко не все факторы универсальны. И не надо каждый раз делать точные подсчёты. Факторы лишь помогают принятию решений, не нужно постоянно на них оглядываться.

РЕШАЮЩИЙ ФАКТОР

Если один фактор явно перевешивает остальные, то в противостоянии выигрывает обладающая им сторона. Неважно, что у тебя добротный клинок и что ты прилагаешь особое усилие: драться против двадцати противников в одиночку бесполезно. **Масштаб** здесь оказывается решающим фактором, так что твои действия будут обладать или низкой эффективностью, или вовсе нулевой. То же касается любых иных «невозможных» действий.

Уна собирается сровнять с землёй каменную башню, где устроили логово Серебряные Гвозди. Она говорит: «Я беру кувалду и использую свой навык разрушения, разнося её по камешку. О! У меня впечатляющий успех! Повышенная эффективность!» Нет, не работает. Человек не может снести каменную башню кувалдой. Это просто глупо, примерно как пытаться допрыгнуть до Луны. Для этого и существуют факторы. Башня несопоставимо больше по масштабу, да и качество у неё получше, чем у кувалды. Пока этим факторам не удастся что-либо противопоставить, эффективность действий Уны будет нулевой независимо от результата проверки навыка. Подробные расчёты полезны, когда речь идёт об очень сложных, но реальных ситуациях.

Представим, что Уна столкнулась с демоном. Она собирается вступить с ним в **ДРАКУ**, вооружившись палахом и кинжалом. Это ничем не лучше попытки снести башню кувалдой. Даже при **6Д6** ведущий говорит: «Тебе удалось крепко рубануть ему по голове, но никакой раны не осталось, а у тебя теперь ноет рука из-за отдачи: уж очень чешуя прочная». Другими словами, эффективность нулевая. (При **1–3** ведущий сказал бы: «Демон отбрасывает твой клинок в сторону, хватает тебя своими лапищами и ломает тебе позвоночник». Не надо лезть на демонов).

Но ситуация не безнадежна: каким-то образом можно совладать и с демоном. И здесь факторы могут помочь разобраться в ситуации. Если качество, масштаб и козырь демона — решающие факторы, то персонажи могут попытаться выяснить, в чём это выражается, и изменить положение в свою пользу. К чему демон уязвим? Это можно использовать, чтобы лишить его козыря (и даже получить козырь самим). Как насчёт масштаба? Можно привести побольше бойцов. И так далее.

Система факторов позволяет свести ситуацию к нескольким параметрам, так что проще оказывается определить, что надо поменять для достижения желаемого результата.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ РИСКА И ЭФФЕКТИВНОСТИ

После того как ведущий учёл все факторы и определил эффективность действия, игрок может захотеть повысить или понизить её вместе с уровнем риска. Например, если игроку предстоит пройти рискованную проверку со средней эффективностью (сценарий по умолчанию), он может решить вместо этого пройти отчаянную проверку, но с высокой эффективностью.

Такой обмен происходит уже после оценки эффективности ведущим, а потому не учитывается при рассмотрении факторов. Изменение допустимо, если выглядит разумным в данной ситуации.

«Я применяю **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, чтобы пробраться через двор, перепрыгнуть стену, а потом спрятаться в тени возле причала, где стоит гондола Лиссы».

«В один заход ты всё это не сделаешь. Большой масштаб двора — значимый фактор, так что эффективность будет низкой. Давай так: одна проверка позволяет тебе преодолеть полпути, а затем тебе надо будет пройти ещё одну, чтобы перебраться на другую сторону мимо остальной охраны».

«Не ожидал, что это так далеко. А что, если я... потороплюсь? Если я пройду отчаянную проверку, то переберусь на другую сторону сразу?»

«Да, можешь попробовать».

ОТОБРАЖЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ В ОПИСАНИЯХ

Эффективность — это не просто обозначение или количество делений счётчика. Рассказывая, что получилось в результате действия, ты описываешь происходящее «на экране», отвечая при этом на вопросы, заданные в таблице эффективности на стр. 32. По ответам игроки смогут понять, в какой ситуации теперь оказались их персонажи, и на основании этого определить свои следующие действия.

В случае простых действий эффективность и определяет конечный результат. Достиг ли персонаж цели частично или полностью или даже добился большего, чем ожидал? В случае сложных препятствий ведущий создаёт счётчик, чтобы отслеживать результаты усилий по их преодолению. В зависимости от эффективности действия и иных факторов он отмечает на счётчике какое-то количество делений. Как только счётчик заполняется, персонаж с препятствием справляется. **О счётчиках** см. стр. 21.

Игрок говорит: «Я отталкиваю его и убегаю», — это простое действие. Против конкретного противника его эффективность может оказаться низкой, средней или высокой, что приведёт к разным ситуациям. Например, враг может слегка замедлиться (низкая), споткнуться и отстать (средняя) или даже получить повреждения от мощного броска (высокая). Здесь многое зависит от прочих факторов.

Если игрок говорит: «Дерусь с ним на ножах, насмерть», — это сложное препятствие. Ведущий создаёт счётчик, соответствующий опасности противника, затем игрок проходит несколько проверок, чтобы решить исход боя, а ведущий после каждого действия продвигает счётчик вперёд и назначает последствия.

Пользуйся своей интуицией, вводя простые и сложные препятствия. Нет чёткого правила, позволяющего однозначно сказать, что будет легко, а что сложно.

ЗАЧЕМ ВСЁ ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

Мы используем оценку эффективности для того, чтобы оформить ожидания и прояснить игровую ситуацию для всех участников.

Ты сцепляешься с бойцом из Улья. Нанесёшь ли ты ему смертельную рану? Или сделаешь неглубокий порез? Почему ты получишь именно такой результат? Как можно сделать лучше? А хуже?

Оценивая эффективность и описывая происходящее, участники осознают свои перспективы и риски. Зная её, группа представляет, сколько действий (и связанных с ними рисков) требуется для достижения цели. Возможно, вполне достаточно будет слегка ранить противника. Возможно, придётся убивать. Таким образом, после каждо-

го действия, его эффекта и последствий у игроков есть возможность принимать осмысленные решения.

По другим настольным или компьютерным ролевым играм тебе могут быть знакомы такие понятия, как пункты здоровья персонажа или шкала здоровья сильных противников. В «Клинках» аналогичную функцию выполняет система эффективности, достаточно абстрактная, чтобы быть применимой к любой ситуации: драке, социальным взаимодействиям, расследованиям, магии, тайному проникновению — да к чему угодно! Каждое действие при этом имеет понятную всем эффективность в рамках текущей задачи. Оно либо поможет эту задачу решить, либо хотя бы позволит продвинуться к цели.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда персонаж страдает от воздействия врага или опасной ситуации, это называется **последствием**. Последствия действий идут бок о бок с эффективностью, но эффективность — это влияние персонажа на мир, а последствия — влияние мира на персонажа. Подробнее о том, какие бывают последствия, см. на стр. 39.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ РИСКА И ЭФФЕКТИВНОСТИ

После того как игрок опишет действия своего персонажа и выберет подходящий навык, ведущий определяет одновременно уровень риска и эффективность действия. Обычно это рискованная проверка со средней эффективностью, но выбранный навык, сила противников и различные факторы могут изменить эти параметры.

Поначалу, осваивая игру, ты будешь достаточно долго решать эти задачи. Со временем ты научишься на глазок определять уровень риска и эффективность, потребуется только учитывать наличие у персонажа подходящего таланта, предмета или чего-то ещё, что меняет расклад.

Умение определять отдельно риски и отдельно эффективность даёт тебе девять возможных комбинаций, пригодных для отображения широкого спектра самых разных обстоятельств.

*Например, авантюрист в одиночку сталкивается с небольшой вражеской шайкой. **Возможные варианты этой сцены:***

- ♦ Он лезет в драку напрямую, врубаясь в их ряды. В таком случае численное превосходство противника увеличивает риск, а сам масштаб шайки снижает эффективность (отчаянная/низкая).
- ♦ Он дерётся в узком месте — например, в переулке, где члены шайки не могут навалиться на него одновременно. Теперь, когда они не могут нападать вместе, риск оказывается таким же, как в драке один на один, но иметь дело придётся со всеми по очереди, так что эффективность каждого действия невелика (рискованная/низкая).
- ♦ Он вообще не дерётся, а пытается обогнуть их и скрыться. Нападать на него при этом смогут сразу многие, но если место открытое и прижать персонажа к стенке сложно, то эффективность не страдает (отчаянная/средняя). Если же персонажу подвернулось удачное средство для побега (например, он запрыгивает в несущийся мимо экипаж), то эффективность может стать ещё выше (отчаянная/высокая).
- ♦ Шайка ещё не заметила персонажа: он сидит в снайперском укрытии на крыше. Персонаж стреляет в одного из громил. В этом случае численное превосходство шайке не помогает, да и прямой опасности пока нет (безопасная/высокая). Если он хочет накрыть противников подавляющим огнём, то масштаб шайки принимается во внимание (безопасная/низкая). Однако если шайка настороже и высматривает угрозы, риск может быть выше (рискованная/высокая). Если шайка высматривает именно снайперов, то эффективность может снизиться: они рассредотачиваются и пользуются укрытиями (рискованная/низкая). А если шайка ведёт прикрывающий огонь, отступая в безопасное место, то для нашего авантюриста всё оказывается ещё сложнее (отчаянная/низкая).

ПОСЛЕДСТВИЯ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Действия врагов, опасные обстоятельства или просто результат проверки могут привести к последствиям. Их бывает пять видов (см. справа).

Ведущий каждый раз определяет, какие именно последствия (и в каком количестве) случились с персонажем в зависимости от ситуации, а также от выбранного группой стиля игры.

**Сниженная
эффективность**

Осложнение

**Упущенная
возможность**

Большой риск

Повреждения

СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Персонаж оказывается не так эффективен, как ожидалось. Ты попадаешь по противнику, но оставляешь на его теле лишь лёгкую царапину. Она приняла поддельное приглашение, но с подозрением следила за тобой весь вечер. Ты можешь взобраться на стену, но очень медленно, пока ты лишь на середине пути. В общем случае эффективность действий персонажа при этом снижается на одну ступень (после учёта всех остальных факторов).

ОСЛОЖНЕНИЕ

Это общее название для новых, нарастающих или приближающихся опасностей. Ведущий может описать, как именно действие привело к появлению новой проблемы: в комнате начинается пожар, ты роняешь оружие, свидетели повышают уровень **ПОДОЗРЕНИЙ** на 1, отношения с одной из организаций ухудшаются, ты упускаешь цель, и её придётся преследовать, к врагу прибывает подкрепление и так далее.

Ведущий также может сделать или продвинуть счётчик для осложнения: например, это будет счётчик уровня тревоги охранников в усадьбе. Или счётчик настороженности гостей-аристократов на маскараде. **Мелкое осложнение** продвигает счётчик на одно деление, **обычное** — на два.

Серьёзное осложнение — это крупная неприятность: прибывшее подкрепление загоняет тебя в ловушку; в помещении вспыхивает пожар, и падающие балки загораживают выход; твоё оружие ломается; для всей команды уровень **ПОДОЗРЕНИЙ** возрастает на 2; цель убегает безнадежно далеко и так далее. Серьёзное осложнение продвигает счётчик на 3.

Осложнение не должно отменять результаты успешной проверки. Если персонаж пытался зажать врага в угол, а у него выпало **4** — **5** не надо говорить, что противник сбежал. Действие всё-таки было успешным, враг загнан в угол... Возможно, зажимать врага в углу пришлось в буквальном смысле собственным телом, и во время этой возни противник успел отобрать оружие у персонажа.

Упущенная возможность

Это последствие предполагает изменение ситуации. У тебя была возможность достичь желаемого таким способом, но она упущена. Тебе понадобится иной подход: использование другого навыка или изменение обстоятельств. Возможно, ты пытаешься схватить аристократа на балконе, но из **ДРАКИ** тот сбегает и оказывается вне зоны досягаемости. Если ты всё ещё хочешь захватить его, потребуется какой-то новый подход: например, коварно выманить при помощи **МАНИПУЛИРОВАНИЯ**.

Большой риск

Если наступает это последствие, ситуация становится для персонажа менее контролируемой и более опасной. Возможно, после прыжка с крыши на крышу ты теперь висишь на краешке. Не то чтобы ты провалил действие, но и успехом это тоже не назвать. Ты можешь пытаться снова, только с большим риском. Этот вид последствий отлично работает на нарастание напряжения. Безопасные задачи вдруг становятся рискованными, а потом и отчаянными: персонаж влипает во всё большие неприятности.

Повреждения

Этот вид последствий предполагает долговременный вред здоровью или даже смерть. Если персонаж получил повреждения, впиши в бланк персонажа их название в соответствии с тяжестью. Если это **лёгкие повреждения**, то впиши их в нижнюю строку. Если **средние**, то в среднюю. Если **тяжёлые**, то в верхнюю. Далее приведены примеры повреждений и их записи.

Штраф, обозначенный в конце каждой строки, применяется к любому действию персонажа, если хотя бы одно указанное там повреждение может влиять на соответствующее действие. Например, если в нижнем ряду у тебя записаны повреждения «истощённый» и «побитый», то любая попытка убежать от Синих Мундиров будет иметь сниженную эффективность. Если же у персонажа серьёзные повреждения (3-я степень тяжести, верхняя строка), то он беспомощен и не может ничего делать, пока ему не окажут помощь или пока он не прибегнет к **особому усилию**, чтобы пройти проверку навыка.

Если надо отметить новое повреждение, но соответствующая строка уже заполнена, повреждения отмечаются строчкой выше. Так, если ты получаешь средние повреждения (тяжесть 2), но вторая строка уже заполнена, повреждения придётся записать в верхнюю строку (тяжесть 3). Если же и в верхней строке нет места, то персонаж сталкивается с **катастрофическими последствиями, меняющими его навсегда** (потеря конечности, мгновенная смерть и тому подобное в зависимости от обстоятельств).

ПОВРЕЖДЕНИЯ			
3	<i>Раздробленная нога</i>		БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			-d6
1	<i>Истощённый</i>	<i>Побитый</i>	СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

У этого персонажа три повреждения: «раздробленная нога» (тяжесть 3), «истощённый» и «побитый» (тяжесть 1). Если он получит ещё одно лёгкое повреждение, его придётся записать во вторую строку как среднее. А если он получит ещё одно серьёзное повреждение, то оно станет повреждением 4-й степени тяжести, то есть смертельным.

ПРИМЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

- ♦ **СМЕРТЕЛЬНЫЕ (4):** утонувший, пронзённое сердце, электроожог 4-й степени;
- ♦ **ТЯЖЁЛЫЕ (3):** колотая рана, сломанная нога, ранение в грудь, электроожог 3-й степени, шок от ужаса;
- ♦ **СРЕДНИЕ (2):** переутомление, глубокая рана на руке, сотрясение мозга, паника, соблазнённый;
- ♦ **ЛЁГКИЕ (1):** побитый, истощённый, растерянный, испуганный, в смятении.

Некоторые повреждения вроде «переутомления» хороши тогда, когда персонажу мало что угрожает: например, он провёл всю ночь над книгами, изучая их в попытках найти слабое место лорда Скарлока раньше, чем тот нанесёт удар.

ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА

Если персонажа настигают не устраивающие тебя последствия, ты можешь ослабить их. Скажи ведущему: «Нет, так не пойдёт. Я ослабляю это последствие». Это получается всегда, хотя ведущий обязательно уточняет, удалось ли тебе полностью отменить последствия или просто снизить их тяжесть. Затем ты проходишь **испытание**, определяя, сколько стресса при этом получает персонаж.

Характеристику — волю, удаль или чутьё выбирает ведущий в зависимости от того, что именно случилось с персонажем.

- ♦ **Воля:** последствия перенапряжения разума;
- ♦ **Удаль:** последствия физических перегрузок и травм;
- ♦ **Чутьё:** последствия обмана или осознания.

Персонаж, ослабив последствия, получает **6 пунктов стресса минус самое большое значение, выпавшее на кубике при испытании**. Например, если у тебя выпало **4**, ты получаешь 2 пункта стресса. Если **6**, то никакого стресса. В случае **6&6** ты ещё и **уменьшаешь свой стресс на 1 пункт**.

*Сайлас, персонаж Яна, влез в отчаянную **ДРАКУ** с несколькими бойцами Красных Кушаков. Один из них рубанул Сайласа клинком. Поскольку проверка была отчаянной, ведущий назначает тяжёлые повреждения (на которые могут повлиять прочие факторы) и говорит Яну записать в бланке повреждение 3-го уровня «вспоротый живот». Ян решает ослабить последствия. Ведущий говорит, что испытание снизит уровень повреждений на 1. Ян кидает 3 кубика в соответствии с **УДАЛЬЮ** Сайласа. Лучшее значение на кубиках **5**. Сайлас получает 1 пункт стресса, а повреждения снижаются до уровня 2, «разрез до рёбер».*

Чаще всего снижается именно серьёзность последствий. Так, если персонаж должен получить фатальные повреждения, то испытание ослабляет их до тяжёлых. Если у тебя случилось осложнение при попытке тайно проникнуть в усадьбу и ведущий собирается поставить три отметки в счётчике «тревога», после испытания вместо трёх он поставит две или даже одну отметку.

Любое последствие можно ослабить испытанием только один раз.

Ведущий имеет право решить, что твой персонаж **полностью избегает** последствий. Например, он фехтует с противником, и угрожающие ему последствия уронить оружие. Ты проходишь испытание, и ведущий решает, что персонаж полностью избегает проблемы и удерживает оружие в руке.

Выбирая, отменять или уменьшать последствия, ведущий задаёт тон игры. В приключенческой игре чаще будет использоваться отмена последствий, в суровом выживании — их ослабление.

Ведущий также может обрушивать на персонажа несколько видов последствий сразу. Игрок при этом выбирает, какие именно желает ослабить (и проходит испытание для каждого из них).

*«Она втыкает в тебя нож и прыгивает с балкона. У тебя **повреждения 2-го уровня**, и ты **упускаешь возможность** захватить её силой».*

«Прохожу испытание, чтобы не упустить возможность, вцепляюсь в неё изо всех сил. Пускай она ткнула меня ножом, я не дам ей сбежать».

ИСПЫТАНИЕ



**d6 за каждый уровень
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Ты **уменьшаешь** или **отменяешь** (по решению ведущего) последствия.

Ты **получаешь 6 пунктов стресса минус лучший результат, выпавший на кубиках при проверке.**

6&6: ты уменьшаешь свой стресс на 1

Как только ты решаешь ослабить последствия и пройти испытание, то обязательно получишь пункты стресса, определяемые результатом на кубиках. Нельзя сначала бросить кубики, а потом решать, ослаблять последствия или нет.

ЗАЩИТА

Если у тебя есть **защита**, уместная в ситуации, ты можешь поставить галочку в её ячейке, чтобы ослабить последствия, не получая стресс.

Сайлас получает повреждение 2-го уровня «разрез до рёбер», а драка ещё не кончилась. Ян решает использовать доспех Сайласа, чтобы уменьшить повреждения. Он ставит галочку напротив доспеха, а повреждения уменьшаются до уровня 1, «синяки». Если бы на Сайласе был тяжёлый доспех, он мог бы сделать две пометки и уменьшить повреждения до нуля.

Каждая ячейка напротив вида защиты позволяет сделать в ней лишь одну отметку: потом ею нельзя пользоваться, пока защита не восстановится. Защита считается восстановленной в тот момент, когда ты выберешь свою **нагрузку** перед следующим делом. См. «**Нагрузка**», стр. 72.

СМЕРТЬ

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА МОЖЕТ УМЕРЕТЬ В ДВУХ СЛУЧАЯХ:

- ♦ Если он получил фатальное повреждение 4-го уровня и не стал проходить испытание. Иногда игроки предпочитают подобное, потому что не видят для персонажа смысла выживать в такой ситуации или видят определённую красоту в том, чтобы персонаж погиб именно здесь и сейчас.
- ♦ Если он должен записать повреждение третьего уровня, но соответствующая строка уже заполнена. В этом случае он сталкивается с катастрофическими последствиями в том числе и смертью.

КОГДА ПЕРСОНАЖ УМИРАЕТ, У ТЕБЯ ЕСТЬ ДВА ВАРИАНТА:

- ♦ Создать нового авантюриста. Можно сделать его на базе кого-то из персонажей ведущего вроде подручных команды или же придумать нового героя, который присоединится к группе.
- ♦ Перенести своего персонажа на бланк **призрака** и играть дальше призрака. Призрак позже может стать **автоматоном** или **вампиром**. Подробнее о таких персонажах см. стр. 257.



ПРОВЕРКА УДАЧИ

Проверка удачи — инструмент, упрощающий ведущему принятие решений. Она используется в двух случаях:

Когда надо принять решение о ситуации, в которой персонажи игроков напрямую не участвуют, но ведущий не хочет просто назначать результат.

Гасильщики напали на Красных Кушаков. Чем кончится дело? Ведущий проходит две проверки удачи: за Гасильщиков и за Красных Кушаков. У Гасильщиков хороший результат, но и Красные Кушаки получают неоднозначный результат (см. таблицу ниже). Ведущий решает, что Красные Кушаки теряют свой наркопритон, но среди Гасильщиков есть раненые.

Когда исход ситуации неясен, но не удаётся подобрать подходящую проверку.

Когда Нок пытается ограбить алхимика, тело вора захватывает мстительный призрак. Уже теряя контроль над телом, Нок берёт попавшийся под руку пузырьёк и выпивает его содержимое. Повлияет ли на призрак алхимический состав? Или Нок отравится и умрёт? Как решить? Ведущий проходит проверку удачи, чтобы определить, что случилось.

Проходя проверку удачи, ты можешь использовать самые разные параметры:

- ♦ Когда организация делает шаг, исход которого неясен, ты можешь для проверки удачи использовать её **ранг**.
- ♦ Когда шайка действует независимо от героев, для проверки удачи используется её **качество**.
- ♦ Когда сверхъестественные силы делают что-то необычное, при проверке удачи можно использовать их **мощность**.
- ♦ Когда персонаж игрока **собирает информацию**, ты можешь пройти проверку удачи, пользуясь его **уровнем** подходящего **навыка**, чтобы определить, какой объём информации он получил.

Если нет очевидно подходящего параметра, просто брось один кубик или несколько (до четырёх), по ситуации. Если речь идёт о столкновении двух групп, можно пройти проверку удачи за каждую сторону, а затем определить, что случилось, сравнивая результаты.

Проверка удачи позволяет ведущему быстро разбираться с разными событиями по всему Даскволу. Иногда этой проверки достаточно, чтобы ответить на вопрос или прикинуть, что где происходит.

ЕЩЁ ПРИМЕРЫ ПРОВЕРОК УДАЧИ:

- ♦ Персонажи подталкивают к войне две организации, затем отходят в тень и любят получившимся фейерверком. Чем дело кончится?

Выигрывает ли одна из сторон? Станут ли обе организации более уязвимыми из-за конфликта? Это выясняется с помощью нескольких проверок удачи.

- ♦ По городу распространяется странная болезнь, холодный сон. Насколько пострадали жители Вороньего перекрёстка? Ведущий определяет мощность волшебной болезни, а затем проходит проверку удачи, чтобы оценить масштабы заражения.
- ♦ Ищейка занимает снайперскую позицию и стреляет в Баззо База, когда тот входит в свой кабинет. Безопасная проверка **ОХОТЫ** оказывается успешной, но достаточно ли этого, чтобы мгновенно убить главу банды? Вместо того чтобы делать счётчик смерти для Баззо, ведущий проходит проверку удачи, используя его «крутость»: выжил или нет? У него выпадает **4 5**: пуля не попала в сердце, но пробила лёгкое, это смертельная рана. Проживёт он всего несколько часов, если только Гасильщики не сумеют привести к нему отличного врача.
- ♦ Инспекторы завели дело против команды. Насколько быстро они соберут достаточно материалов для ареста? **Уровень розыска** команды считается для инспекторов **крупным преимуществом**.
- ♦ Персонажи вступили в схватку с опытным капитаном-левиафаном и его командой. Пока они побеждают, многие моряки уже убиты. Один из персонажей предлагает капитану сдаться, тогда они пощадят остальную команду. Ведущий в сомнениях. Насколько у капитана очерствело сердце? Он не моргая смотрел в глаза гигантским демонам... Осталось ли в нём что-нибудь человеческое? Ведущий бросает два кубика в поисках человеческих чувств в капитане. Если таковые найдутся, то персонажи игроков имеют шансы удачно применить **общение, манипулирование** или **приказ**, чтобы убедить капитана сложить оружие.

ПРОВЕРКА УДАЧИ

⬢ **d6** за каждый уровень подходящего параметра;

⬢ **+d6** за любое **крупное преимущество**;

⬢ **-d6** за любую **крупную помеху**.

686: великолепный результат, высокая или исключительная эффективность;

6: хороший, полноценный результат, средняя эффективность;

4–5: неоднозначный, частичный результат, низкая эффективность;

1–3: плохой, ничтожный результат, незначительная эффективность.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

В ролевой игре очень важны сведения о мире, которые сообщает ведущий. Обычно он рассказывает игрокам, что их персонажи видят, слышат, подозревают и чувствуют, но всё рассказать невозможно: это долго и скучно, в конце концов. Игроки могут сами прилагать усилия, чтобы получать информацию о мире.

Когда ты хочешь узнать что-то конкретное, твой персонаж может отправиться **собирать информацию**. Ведущий спросит, **как** именно ты её собираешь (или как она попала к тебе когда-то в прошлом).

Если искомое относится к общеизвестным фактам, ведущий просто ответит на твои вопросы. Если есть какие-то препятствия для выяснения этой информации, надо пройти проверку навыка. Если знание отнюдь не общеизвестно, но препятствий к его получению нет, качество информации определяется проверкой удачи.

*Так, если ты хочешь прижать торговца порошками Аврика и **ПРИКАЗАТЬ** ему говорить, ты можешь спросить ведущего: «Откуда он получает товар?». Аврик не настолько крут, чтобы оказать тебе серьёзное сопротивление, так что проверка удачи покажет, что он сообщает. При результате **1 3** он сознаётся, что получает товар у Красных Кушаков. При **4 5** он также объясняет, что Кушаки просто заставили его работать на них. При **6** он указывает конкретное время и место, где каждую неделю забирает новую партию. При **6&6** он раскрывает обнаруженный им секрет: Кушаки получают наркотики через ирувийских дипломатических курьеров.*

Каждая попытка сбора информации занимает время. Если ситуация позволяет, ты можешь повторять попытки, если не сразу получил все нужные сведения. Однако чаще всего завязка не будет ждать вечно, и для каждого вопроса бывает только один шанс.

Примеры подходящих вопросов приведены внизу бланка персонажа. Ведущий всегда даёт на них честные ответы, но подробности зависят от эффективности.

Навыки, чаще всего помогающие при сборе информации, это **РАЗВЕДКА** (изучение ситуации, осмотр мест) и **ИЗУЧЕНИЕ** человека, позволяющее понять, что он намерен сделать или что думает на самом деле. Иногда для сбора информации бывает нужно куда-нибудь пробраться: например, ты применяешь **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, чтобы спрятаться в нужном месте, а потом **ИЗУЧАЕШЬ** служителей культа, творящих тёмный обряд.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Некоторые вопросы слишком сложны, чтобы на них можно было получить ответ одним броском кубиков. Например, ты хочешь вычислить все контрабандные пути, которыми пользуется Улей в Городе мрака. В подобных случаях ведущий предложит тебе начать **долгосрочный проект**, над которым ты будешь работать во время **передышки** (см. стр. 176).

Для таких проектов используются **счётчики**. Заполнив счётчик, ты собираешь достаточно информации: ты можешь задать сразу несколько вопросов по теме своего расследования (как при высокой эффективности).

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Задай вопрос и пройди проверку подходящего навыка либо проверки удачи. Ведущий отвечает правдиво, но детальность информации зависит от эффективности проверки.

Высокая эффективность: ты узнаёшь много деталей. Информация исчерпывающая, а при помощи дополнительных вопросов ты можешь узнать больше ожидаемого или выяснить что-то из смежных тем.

Средняя эффективность: ты узнаёшь полезную информацию. Можешь задавать уточняющие вопросы.

Низкая эффективность: ты узнаёшь неполную информацию. Потребуется собирать сведения где-то ещё.

Примеры и вопросы

- ♦ Ты **РЕЗОНИРУЕШЬ** с призрачным полем, чтобы увидеть следы недавней активности призраков. *Были ли здесь какие-то новые призраки? Каким образом я могу найти колодец духов, притягивающий их? Какие опасности здесь подстерегают?*
- ♦ Ты **ПРИКАЗЫВАЕШЬ** бармену рассказать всё, что тот знает о тайных встречах в задней комнате. *Что там на самом деле происходит? Как лично он к этому относится? Является ли он сам членом тайной группы?*
- ♦ Ты **ОБЩАЕШЬСЯ** с осведомлённым приятелем, выясняя секреты своего врага, соперника или возможного союзника. *Что он намерен делать? Есть ли что-то подозрительное в его мотивах? Что представляет собой рычаг давления на него?*
- ♦ Ты **ОХОТИШЬСЯ** по всему городу на курьера, чтобы выяснить, кто получает сумки с деньгами от Майлеры Клев. *Куда в результате доставили посылку? Как выяснить, кто принял её в ратуше?*
- ♦ Ты **ИЗУЧАЕШЬ** древние книги в поисках магического секрета. *Как я могу обезвредить охранные руны? Почувствует ли кто-нибудь, если я их обезврежу?*
- ♦ Или же ты **ИЗУЧАЕШЬ** человека, выясняя его намерения и чувства. *Что он чувствует на самом деле? Как я могу заслужить его доверие?*
- ♦ Ты можешь **РАЗВЕДАТЬ** усадьбу перед ограблением. *Где в неё удобно проникать? Что в ней представляет опасность?*
- ♦ Или же ты **РАЗВЕДЫВАЕШЬ** напряжённую ситуацию при встрече с другой бандой. *Что здесь на самом деле происходит? Собираются ли бандиты на нас напасть?*
- ♦ Ты пытаешься **МАНИПУЛИРОВАТЬ** лордом Стрентфордом во время вечеринки, чтобы он поделился своими планами. *Что он намерен сделать? Как подкинуть ему мысль, что я могу быть полезным партнёром в этом предприятии?*
- ♦ Или же ты пытаешься **МАНИПУЛИРОВАТЬ** телохранителем Стрентфорда, чтобы он рассказал о последних неизвестных широкой общественности событиях. *Где он бывал в последнее время? С кем встречался?*



ПРИМЕР ИГРЫ

СТЫЧКА В ПОРТУ

Мясники (уличная банда персонажей ведущего) вторгаются на территорию наркобизнеса Кровопускателей (персонажей игроков) в порту. У команды игроков уже некоторое время слабый контроль над ситуацией там, и ведущий решает это проявить, описав, что Мясники расхаживают по территории Кровопускателей, не признают их власти на улицах и отбивают покупателей.

На игре ведущий мимоходом упоминает, что один из Мясников продаёт «искру» в соседнем переулке. Тут команда персонажей игроков Арси, Певун и Оскарр решает, что с них хватит. Они собирают шайку и идут показывать Мясникам, кто здесь хозяин. Поглядим, кто дрогнет первым! Патруль Синих Мундиров примечает две вооружённые банды, готовящиеся к бою, и решает подождать в сторонке, понаблюдать за развитием событий.

Арси выступает первой, становясь лицом к лицу с вожаком Мясников. Она окидывает его с ног до головы ледяным взглядом и говорит: «Думаешь, ты тут крутой? Зря. Проваливай, пока мы тебя не прикопали». Звучит как **ПРИКАЗ**, и именно этот навык Шон (играющий Арси) применяет. Ведущий сообщает, что его противник — это Коран, сын главаря Мясников и его правая рука. Он не хочет потерять лицо и не будет сразу же отступать. Это рискованная проверка с низкой эффективностью.

Шон берёт 3 кубика за уровень навыка **ПРИКАЗА** у Арси, плюс ещё один кубик за содействие Оскарра (зловещего мистика команды). Играющий Оскарра Страс описывает, как демонический глаз на маске его персонажа вращается и впивается в Корана немигающим взглядом. Зрелище жуткое, особенно если учесть, что Кровопускатели славятся как жестокие убийцы, занимающиеся какой-то чёрной магией, так что на нервы это должно действовать изрядно. Шон кидает четыре кубика и получает **4 5**: частичный успех.

Арси добивается желаемого: она запугивает Мясников. Ведущий описывает, что означает низкая эффективность в данном случае: «Под твоим ледяным взглядом Коран замирает. Он не хочет с тобой связываться, но боится показаться слабаком в глазах своих бандитов. Ты замечаешь, что некоторые из них нервно топчутся и пятятся».

Это частичный успех, а значит, у действия есть последствия. Для физических повреждений ещё рано, а вот осложнение вполне возможно. Ведущий говорит, что трое телохранителей Корана впадают в ярость при виде того, как кто-то наезжает на сына босса. Они хватаются за оружие и приближаются к Арси. Стоит ей дёрнуться и на неё бросятся раньше, чем она успеет обнажить клинок.

Шон решает ослабить такие последствия. Если будет бой, тем более трое на одного, оружие точно понадобится. Он бросает 2 кубика

в соответствии с уровнем **удали** Арси. Выпадает 4, так что персонаж получает 2 пункта стресса и избегает осложнений. Мясники считают, что прижали её, но она гораздо шустрее, чем они ожидают, так что она не окажется в окружении или без оружия, когда они нападут.

С Кровопускателями шайка *свирепых бойцов*. Теперь, когда все взялись за оружие, схватка неизбежна, если только кто-то не найдёт способ вынудить противника отступить.

Шон и Страс советуются, как бы им запугать Мясников сильнее: возможно, применить магию? Тут Адам (играющий Певуна) включается и перехватывает инициативу. «Достало», говорит он. Певун делает шаг вперёд и стреляет Корану в колено: «На, получай, придурок!»

Остальные только за голову хватаются. Да, это Певун Хайг во всей красе.

Какой навык применяется при этом действии? Адам прикидывает и говорит: «Ну я всё ещё давлю на них и пытаюсь заставить отступить. Безусловно, я стреляю, но это не драка и не охота. Я его просто дожимаю... получается, приказ. Хм, у меня в нём нулевой уровень. Ну попробуем». Шон немедленно соглашается повысить свой стресс на 1 пункт, чтобы дать Адаму кубик за содействие: Арси уже и так занимается запугиванием. Адам заинтересован в сделке с дьяволом, и ведущий предлагает такую: чем бы дело ни кончилось, Коран запомнит Певуна как человека, который слишком опасен для того, чтобы оставаться в живых. Певун попадет в самый верх списка врагов Мясников. Адам соглашается и берёт дополнительный кубик.

Ведущий объявляет, что попытка отчаянная — ведь так оно и есть. Адам бросает два кубика... и у него выпадают две шестёрки, **ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ УСПЕХ!** Он ухмыляется: «Вот так это делается, ребята». Бабах! Коран получает пулю в колено, а Певун **ПРИКАЗЫВАЕТ** прочим Мясникам валить прочь. **6&6** увеличивает эффективность действия со средней на высокую. Хватит ли этого, чтобы Мясники отступили?

Ведущий говорит: «Не знаю. Высокая эффективность — это хорошо. Согласно правилам, ты добиваешься большего, чем можно было ожидать. Но ты же *стреляешь в сына их босса!* Что они, будут отступать после такого? Нет, всё равно не верю. Скорее, выйдет так: большая часть Мясников после выстрела побежит, но трое телохранителей Корана нападут. И ты сохраняешь инициативу, Певун, потому что у тебя был впечатляющий успех. Идёт?»

«Разумно, но погоди, говорит Адам. Я могу приложить особое усилие, чтобы повысить эффективность, так? Если Певун увеличивает стресс на 2, получая увеличение эффективности и делая её исключительной, то этого в сумме хватит, чтобы их передавить?»

«О да, хватит. Отлично! Дело сделано. Арси их оглядывает ледяным взором, Оскарр пугает, Певун стреляет в Корана и Мясники сворачиваются и исчезают с вашей территории. Сержант Синих Мундиров, поглядывавший на вас издали, касается козырька мол, «отлично, никаких проблем». На этом вопрос решён.

К РАЗМЫШЛЕНИЮ

- ♦ Не мог ли ведущий смоделировать ту же ситуацию при помощи счётчиков? Например, счётчиков «боевой дух» для каждой банды, продвигающихся в зависимости от эффективности и последствий бросков? Как бы это работало? Подошло бы это к ситуации, проще или сложнее было бы тебе моделировать её таким образом?
- ♦ Как быть с эффективностью действий Певуна? Нужна ли ему была исключительная эффективность или хватило бы высокой? Как бы ты решил на месте ведущего?

КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Бывают ситуации, когда персонажи игроков ввязываются в конфликт друг с другом. Что делать в таких случаях? Обычно, все действия игроков друг против друга обсчитываются по тем же правилам, что и их действия против игрового мира: применяются навыки, испытания и проверки удачи; рассчитываются эффективность и последствия, влияющие на развитие ситуации. Однако при конфликте персонажей игроков стоит сделать следующее:

1. Приостановите игру. Как только персонажи игроков сцепились друг с другом — остановитесь. Пространство игры «замирает», давая вам возможность всё обсудить. Не торопитесь бросать кубики. Погодите. Ни в коем случае не должно получаться, что «выигрывает тот, кто говорит первым», а уж тем более «кто говорит больше или громче всех».

«Кто первый?» — это обычно очень важный вопрос для игроков, особенно если речь идёт об агрессивных действиях. Зачастую ответ следует из ситуации: кто-то начинает первый, а второй лишь реагирует. Если ситуация неясна, можно пройти проверку удачи: все участвующие игроки бросают кубики, опираясь на подходящие навыки, и вы сравниваете результаты.

2. Договоритесь о том, что считается разрешением конфликта. Обсудите, какие проверки вы будете проходить и какие последствия могут наступить. Не хватайтесь за кубики, прежде чем все не договорится о применяемых методах. Если у тебя есть возражения или какие-то идеи — выскажись! Если игроки не могут договориться о методах, ваша группа в тупике. Продолжать конфликт не договорившись нельзя. Бывает, что персонажи игроков вот-вот сцепятся... но расходятся. В фильмах и книгах это обычное дело, так что в игре подобное вполне может случиться.

При выборе способа разрешения конфликта стоит задавать друг другу вопросы, а не навязывать своё мнение. Вы можете спросить: «Можно ли манипулировать Вэйлом? Что для этого требуется?», или же: «Опал достаточно близко, чтобы я мог выхватить оружие и ударить?», или же: «И насколько далеко Кир готов зайти? Ты реально собираешься меня ранить?»

3. Соблюдайте договорённости. Определившись с методами, следуйте им и принимайте исход, который выпал на кубиках. Ты можешь применять испытания, чтобы ослаблять неприятные последствия по обычным правилам, так что не надо хитрить и искать иных способов увернуться от них, если всё пошло не по-твоему.

Учтите, что сама по себе эта система правил не приспособлена для войны друг с другом. Это персонажи конфликтуют, игрокам же по-прежнему приходится сотрудничать и вместе принимать решения. Конфликты между реальными людьми никогда не могут быть решены внутриигровыми средствами, кубиками и инструментами из «Клинков во тьме». Если игроки а не их персонажи имеют претензии друг к другу, решать проблему придётся социальными методами, а играть только после того, как конфликт будет разрешён. Не пытайтесь использовать игру в качестве замены социальных взаимодействий в личных ссорах.

МОНЕТЫ И ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

МОНЕТЫ в этой игре абстрактны и представляют собой обобщённую сумму наличных денег и схожих обменных ресурсов. В давние дни словом «монеты» акоросцы называли только вполне определённые монеты из чистого золота особой имперской чеканки, каждая из которых стоила очень много и годилась лишь для крупных сделок. «Сверкнул монетой» означало показную демонстрацию богатства. Сейчас в ходу в основном мелкие серебряные деньги, обычно называемые «чешуйками» или «кругляшками».

В игре не предполагается отслеживание серебряной мелочи, которой персонажи пользуются повседневно. Если авантюристу надо потратить несколько серебряных «чешуек» на подкуп привратника или иную мелкую цель, пройди проверку удачи с учётом **уровня жизни** персонажа (см. «Заначка» справа).

ДЕНЕЖНЫЙ ЭКВИВАЛЕНТ

- ♦ **1 МОНЕТА:** полный кошель серебра. Недельный заработок;
- ♦ **2 МОНЕТЫ:** добротное оружие. Недельная прибыль маленького предприятия. Прекрасное произведение искусства. Роскошный костюм;
- ♦ **4 МОНЕТЫ:** сумка серебра. Месячный заработок;
- ♦ **6 МОНЕТ:** прекрасный драгоценный камень. Мешок серебра;
- ♦ **8 МОНЕТ:** месячная прибыль маленького предприятия. Сейф с деньгами и драгоценностями. Очень редкий предмет роскоши;
- ♦ **10 МОНЕТ:** денежный эквивалент ценного актива: кареты, запряжённой козлами, верховой лошади или маленького домика.

Неразумно оставлять больше 4 **МОНЕТ** просто лежать без дела или звенеть в карманах. Все деньги свыше этой суммы персонаж обязан потратить или положить в **заначку** (см. ниже). Команда также может по умолчанию хранить до 4 **МОНЕТ** в своём логове. Если персонажи делают себе сокровищницу, они могут хранить там до 8 **МОНЕТ**, а потом и до 16. Любые средства, превышающие эти суммы, следует потратить как можно быстрее (обычно до следующего дела) или поделить между участниками команды.

Одна **МОНЕТА** в серебряных «чешуйках» или ином увесистом эквиваленте соответствует нагрузке 1.

ПРИМЕНЕНИЕ МОНЕТ

- ♦ За 1 **МОНЕТУ** ты можешь купить дополнительное **действие передвижки** (стр. 176);
- ♦ За 1 **МОНЕТУ** можно повысить результативность **действия передвижки** (стр. 176);
- ♦ За **МОНЕТЫ** можно избежать некоторых **напастей** (стр. 172);

- ♦ **МОНЕТЫ** можно поместить в **зачачку** персонажа, чтобы увеличить его **уровень жизни** после ухода на покой. Все подробности ты найдёшь ниже;
- ♦ **МОНЕТЫ** тратятся при повышении **ранга** команды (см. стр. 56).

ЗАНАЧКА И УХОД НА ПОКОЙ

Когда персонаж, получив последнюю **ТРАВМУ**, уходит на покой, его судьба зависит от того, сколько **МОНЕТ** он успел отложить в зачачку. Накопленное отмечается в бланке персонажа.

- ♦ **Зачачка 0 10: нищий.** Ты оказываешься в канаве, без средств и перспектив;
- ♦ **Зачачка 11 20: бедняк.** У тебя есть своя лачуга;
- ♦ **Зачачка 21 39: середнячок.** У тебя есть простой домик или квартира с некоторыми удобствами. Ты можешь стать трактирщиком или завести иной маленький бизнес;
- ♦ **Зачачка 40: богач.** У тебя богатый дом или квартира с предметами роскоши. Как вариант, ты можешь владеть средним бизнесом.

Кроме того, каждые 10 **МОНЕТ** зачачки повышают **уровень жизни** авантюриста, который может варьироваться от 0 (жизнь на улице) до 4 (роскошная жизнь).

Певун Хайг щёголь, и играющий его Адам часто описывает, как тот дорого и броско одевается, чтобы произвести впечатление. Но он же просто уличный авантюрист? Так насколько на самом деле роскошно его новое пальто с воротником-стойкой? В любой ситуации, когда важно произвести впечатление, ведущий может попросить его пройти проверку удачи с количеством кубиков, равным уровню жизни Певуна.

Крест хочет провести время с новой подружкой, но не вести её при этом в тайное логово команды. Что делать? Райан, играющий за Креста, говорит, что снимает на вечер красивую комнату. Ведущий предлагает ему пройти проверку удачи с количеством кубиков, равным уровню жизни Креста. От её результатов зависит, на что на самом деле похожа снятая комната.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ДЕНЕГ ИЗ ЗАНАЧКИ

Брать **МОНЕТЫ** из зачачки можно, но это не очень выгодно. Персонажу приходится продавать часть активов и инвестиций, чтобы превратить их в наличность. **За каждые две проданных единицы зачачки ты получаешь 1 монету.**

ОРГАНИЗАЦИИ

Дасквол — город, погрязший в преступности. Все его организации агрессивно борются за выживание. Союзы недолговечны, а вендетты кровавы. Ваша команда новичков прокладывает себе путь в этом море насилия и упадка. Сломаетесь ли вы под натиском обстоятельств или сумеете устоять и взять то, что вам причитается?

РАНГ

Ты найдёшь список организаций на стр. 330. Каждая значимая организация в городе имеет определённый **ранг**, отражающий её богатство, влияние и масштаб. Ключевые силы в городе имеют ранги V и VI. Твоя команда начинается с рангом 0.

Ранг учитывается при броске кубиков, когда персонаж приобретает актив, а также при самых разных проверках удачи, когда значение имеет сила и влияние твоей команды. Что особенно важно, от ранга зависит **качество** предметов, которыми группа пользуется, а также качество и **масштаб** ваших наёмных шаек, что влияет на то, с какими противниками и препятствиями вы можете справиться.

МАСШТАБ ШАЙКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАНГА

- ♦ РАНГ V. Шайка-армия (80 чел.); ♦ РАНГ II. Средняя шайка (12 чел.);
- ♦ РАНГ IV. Огромная шайка (40 чел.); ♦ РАНГ I. Мелкая шайка (3–6 чел.);
- ♦ РАНГ III. Крупная шайка (20 чел.); ♦ РАНГ 0. 1–2 чел.

КОНТРОЛЬ

Кроме ранга, у каждой организации есть такой параметр, как **контроль**. Он определяет, насколько прочно организация удерживает своё место. Есть два уровня контроля: слабый («С») и жёсткий («Ж»). Ваша команда начинается с **рангом 0** и **жёстким контролем**.

УСИЛЕНИЕ

Чтобы расти и усиливать свою команду, нужна **репутация**. Репутация — мера известности и влияния. Когда вы накапливаете достаточно **репутации**, другие организации всё больше начинают принимать вас всерьёз, и вы привлекаете на свою сторону поддержку, которая позволяет вам расти и становиться сильнее.

Завершая любое дело, вы зарабатываете **2 пункта репутации**. Если главная цель дела была выше по **рангу**, чем ваша команда, то за каждый пункт разницы вы получаете на **1 пункт репутации больше**. В противном случае — за каждый пункт разницы на **1 пункт репутации меньше** (минимум ноль).

Вам нужно **12 пунктов репутации**, чтобы заполнить соответствующий счётчик на бланке вашей команды. Заполнив счётчик, получите эффект:

- ♦ Если у вас был слабый контроль, он становится жёстким. **Обнулите счётчик репутации;**
- ♦ Если у вас жёсткий контроль, вы можете оплатить подъём вашей команды на один ранг. Потратьте количество **МОНЕТ**, равное вашему **новому рангу** × 8. Пока счётчик полон, вы не получаете новой репутации (12 — это максимум). Оплатив подъём команды в ранге, **обнулите счётчик репутации и отметьте, что теперь у вас слабый контроль.**

ТЕРРИТОРИЯ

Ещё один способ усилить свою команду — расширить территорию. Когда вы её захватываете и удерживаете, она даёт устойчивую базу для роста вашей **репутации**. Каждая территория отображает абстрактную поддержку вашей команды. Чаще всего это означает, что вы достаточно запугали местных жителей.

Территории отмечаются на счётчике **репутации** (см. пример ниже). Каждая территория снижает на 1 количество пунктов репутации, необходимое для усиления команды на один шаг. Так, если у вас 2 территории, вам нужно 10 **пунктов репутации**, чтобы подняться в ранге. А если 4, то 8 **пунктов репутации**. **У вас не может быть более 6 территорий.** При каждом усилении и обнулении счётчика **репутации** все **отметки территории сохраняются.**



Если у вас три территории, вам для усиления нужно не 12 **пунктов репутации**, а 9.

В момент повышения ранга или ужесточения контроля вы стираете 9 **пунктов репутации**, но сохраняется три **отметки территории**. Территории отмечаются справа и показывают «потолок», до которого надо увеличить **репутацию**.

Кроме того, расширение территории увеличивает **охотничьи угодья** вашей команды. Подробнее об этом см. на стр. 109.

ОСЛАБЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ

Вы можете намеренно ослаблять контроль другой организации, если знаете, в чём её уязвимость. В случае успеха операции контроль этой организации становится слабым. Если он уже такой, то организация теряет 1 ранг, а контроль её остаётся слабым.

Когда организация участвует в войне (см. стр. 58), её контроль также временно ослабевает.

Контроль вашей команды тоже может стать слабее, по этим же причинам. Если у вас ранг 0 и слабый контроль, который вдруг по любым причинам ослабевает ещё раз, это означает, что вашему логову напрямую угрожают враги или какая-то организация, которая спешит извлечь выгоду из ваших неприятностей.

ОТНОШЕНИЯ С ОРГАНИЗАЦИЯМИ

Отношения вашей команды с каждой организацией — это мера того, насколько вас там любят или ненавидят. **Отношения** варьируются от -3 до +3, по умолчанию они равны 0 (нейтральны). Вы отмечаете свои отношения с организациями на бланке организаций.

Во время создания команды отношения с разными организациями у вас отличаются и оказываются чуть лучше или чуть хуже: это отражает предысторию вашей команды. Со временем отношения будут меняться в зависимости от ваших действий.

ИЗМЕНЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

После большинства дел вы будете ухудшать на 1 или 2 пункта отношения с организациями, которые пострадали от ваших действий. Вы можете также получить +1 к отношениям с организацией, которой вы помогли. Если о ваших действиях никто не узнал — ваши отношения не меняются. Наконец, оказание услуг или отказ в удовлетворении требований также могут повлиять на ваши отношения с организациями.

ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ ОТНОШЕНИЯ

- ♦ **+3: СОЮЗ.** Организация поможет вам, даже если это ей невыгодно. От вас ожидают того же;
- ♦ **+2: ДРУЖЕСКИЕ.** Организация поможет вам, если это не создаст ей проблем. От вас ожидают того же;
- ♦ **+1: ХОРОШИЕ.** Организация поможет вам, если это не создаст ей проблем и не выйдет слишком дорого. От вас ожидают того же;
- ♦ **0: НЕЙТРАЛЬНЫЕ;**
- ♦ **1: ПЛОХИЕ.** Организация ищет возможность устроить вам неприятности или нажиться на вашем несчастье, но не готова ради этого рисковать и тратить. От вас ожидают того же;
- ♦ **2: ВРАЖДЕБНЫЕ.** Организация ищет возможность устроить вам неприятности, пока это не создаст ей серьёзных проблем. От вас ожидают того же и принимают меры предосторожности;
- ♦ **3: ВОЙНА.** Организация стремится устроить вам неприятности, даже когда ей это невыгодно. От вас ожидают того же и принимают меры предосторожности. Если вы находитесь в состоянии войны хотя бы с одной организацией, у вас слабеет контроль, при любом деле уровень подозрений возрастает на +1, а во время передышки вы можете предпринять только одно действие, а не два. Закончить войну можно уничтожив врага или достигнув договорённости и улучшив отношения.

Если ваша команда вступает в войну, когда её контроль уже слабый, вы временно снижаете свой ранг на 1. По окончании войны восстановите его до прежнего уровня.

АКТИВЫ

На каждом бланке команды есть схема активов, которые она может захватить (ниже приведён пример схемы активов для команды **БАРЫГ**). Стандартное развитие вашей команды связано с этой схемой. Обычно захватывать активы удобно в определённом порядке, следуя линиям, идущим от центральной клетки, от логова.

Вы имеете право захватывать любой актив на карте, игнорируя линии, или даже изыскать способ обзавестись активом, которого нет на вашей схеме. Однако такие предприятия обычно крайне трудны и требуют дополнительных усилий. На схеме показан типичный путь развития, но не стоит воспринимать его как набор жёстких ограничений.

ЗАХВАТ АКТИВА

Всё, что в Даскволе может быть активом, уже поделено между существующими организациями. Чтобы добыть себе актив, придётся его у кого-то отобрать. Выбрав интересующий вас актив, скажите об этом ведущему. Ведущий опишет, где такой актив находится, на что он похож и какой организации принадлежит. Или же предложит несколько вариантов на выбор.



Если вы решили игнорировать линии на схеме и заняться каким-то «труднодоступным» активом, ведущий может указать вам на необходимость **собрать информацию** и заняться **РАССЛЕДОВАНИЕМ**, чтобы найти нужный актив, прежде чем пытаться его захватить.

Захват актива проводится так же, как любое другое **дело**. В случае успеха вы получаете актив, а другая организация его теряет. (Подробнее см. в главе 4 «Дело»).

Захват актива — серьёзный вред организации, обычно ухудшающий отношения с ней на 2, зато иногда улучшающий отношения с её врагами на 1.

Заполучив актив, вы можете пользоваться всеми его благами, пока он у вас. Некоторые активы являются **территорией**, другие дают команде что-то особое: например, дополнительные кубики к проверкам в определённых случаях, **МОНЕТЫ** в сокровищницу или новые возможности для дел.

Команда Кровопускателей (барыги-наркоторговцы) захватили у Красных Кушаков территорию, расположенную слева от их логова на схеме активов. Эта территория — удобный перекрёсток ближе к порту. Теперь их банда там главная. Следующим авантюристы хотят заполучить себе притон. Ведущий говорит, что речь пойдёт о подвале под татуировочным салоном возле их новой территории, через который Красные Кушаки сбывают наркотики — покупатели так и спуют там целый день. Кровопускатели собирают своих громил и нападают на это место, выгоняя и убивая Красных Кушаков. Теперь это их притон. Захват этих двух активов доводит отношения с Красными Кушаками до 3, то есть до войны.

ПОТЕРЯ АКТИВА

Вражеские организации могут отобрать у вашей команды активы. Придётся ли вам драться или вести переговоры и заключать сделки — зависит от ситуации. Теряя актив, вы теряете и все связанные с ним блага. Теряя логово, вы теряете все блага от своих активов, пока не отобьёте его или не заведёте новое. Для возвращения или создания нового логова требуется сходить на дело.

РАЗВИТИЕ

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок ведёт учёт пунктов опыта, которые получает его персонаж.

Во время игры отмечай опыт каждый раз:

- ♦ Когда проходишь **отчаянную проверку навыка**. При этом ты получаешь 1 пункт опыта, соответствующий характеристике, к которой относится навык. Например, если ты проходишь отчаянную проверку **ДРАКИ**, ты отмечаешь пункт опыта в **УДАЛИ**. Участие в **совместной отчаянной проверке** навыка тоже приносит опыт.

В конце встречи отметь за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно. Источники опыта:

- ♦ **УКАЗАННЫЙ В БЛАНКЕ ПЕРСОНАЖА ОСОБЫЙ ИСТОЧНИК ОПЫТА.** Например, у головореза это «попытаться решить проблему насилием или принуждением». Подойдёт любая попытка преодоления существенного препятствия или угрозы, успешная или нет. Опыт ты получаешь в любом случае.
- ♦ **ВЫРАЖЕНИЕ ТВОИХ УБЕЖДЕНИЙ, ЦЕЛЕЙ, ПРОИСХОЖДЕНИЯ ИЛИ ПРОШЛОГО.** Каждую встречу ты самостоятельно следишь за убеждениями и целями своего персонажа, отмечая полученный за их обыгрывание опыт и поясняя другим игрокам, в чём же оно заключалось.
- ♦ **ТЫ СТАЛКИВАЕШЬСЯ С ПРОБЛЕМАМИ ИЗ-ЗА СВОЕЙ СТРАСТИ ИЛИ ТРАВМ.** Отмечай пункт опыта, когда страсть подталкивает тебя к неудачным действиям или ты сталкиваешься с проблемами из-за своих травм. Просто утолить свою страсть для этого недостаточно (а вот **увлечься** в самый раз, см. стр. 180, «Страсть»).

Опыт, получаемый в конце встречи, ты можешь отметить на любых своих шкалах опыта (шкале талантов или какой-нибудь характеристики).

Как только шкала опыта заполняется, ты стираешь все пометки и делаешь **шаг в развитии**. Если речь идёт о шкале талантов, ты можешь выбрать дополнительный **талант**. **Необычный талант** может быть выбран из любого другого бланка персонажа (дополнительные варианты см. на стр. 281–283).

Развивая характеристику, ты можешь добавить **пункт к любому навыку**, связанному с этой характеристикой.

Надя играет ищейку. В конце встречи она просматривает свои источники опыта и сообщает остальным, сколько опыта набрала. Надя дважды проходила отчаянные проверки **ОХОТЫ** и сделала две отметки на шкале

ЧУТЬЯ. Она несколько раз прибежала к выслеживанию и насилию для решения проблем, так что получает за это 2 пункта опыта. Общась с Красными Кушаками, она несколько раз обыграла своё ирувийское происхождение, так что за это она получает 2 пункта опыта. Убеждения своего персонажа она тоже не раз выражала, но больше двух пунктов опыта из этого источника получить нельзя, так что на этом ей придётся остановиться. У неё не было неприятностей из-за страсти или травм никакого опыта из этого источника. В сумме получается 4 пункта опыта. Надя отмечает их все на шкале **ЧУТЬЯ**. Шкала от этого заполняется, и Надя повышает свой уровень **ОХОТЫ**.

Ты также вправе набирать опыт, тренируясь во время передышки. Это может давать тебе опыт как для одной из характеристик, так и для шкалы талантов. Ты можешь отметить опыт на каждой из соответствующих шкал лишь один раз за передышку. О **тренировках** см. на стр. 179.

РАЗВИТИЕ КОМАНДЫ

В конце встречи просмотрите источники опыта для команды и отметьте по 1 пункту опыта за каждый, который оказался актуален в ходе этой встречи. Если какой-то источник сыграл несколько раз или сработал очень масштабно, отметьте за него 2 пункта опыта. Источники опыта для команды:

- ♦ **Особый источник опыта команды.** Например, у перевозчиков это «Переправить незаконный груз, найти новых клиентов или источники товара». Если команда удачно провернула подобное дело, отметьте 1 пункт опыта.
- ♦ **БОРЬБА С ПРОБЛЕМАМИ ВЫШЕ СВОЕГО УРОВНЯ.** Если вы имели дело с противниками более высокого ранга или иным образом более сильными, отметьте пункт опыта.
- ♦ **ПОДДЕРЖАНИЕ РЕНОМЕ КОМАНДЫ ИЛИ СОЗДАНИЕ НОВОГО.** Взгляните на реноме вашей команды. Поддержали ли вы его или заработали новое? Если что-то из этого верно, отметьте пункт опыта.
- ♦ **ВЫРАЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ, ИНТЕРЕСОВ, ВНУТРЕННИХ КОНФЛИКТОВ ИЛИ СУТИ КОМАНДЫ.** Это очень гибкая формулировка. Обыграли ли вы уникальность вашей группы?

Заполнив шкалу опыта команды, сотрите все пометки и либо выберите новый талант, либо сделайте две отметки в ячейках улучшения команды.

Например, команда душегубов делает шаг в развитии и получает возможность взять новый талант **хищники**. Или же они могут взять два улучшения команды, например **знакомые в Крючьях** и **тренировка воли**.

Расскажите, как появились новые таланты или улучшения команды. Откуда они взялись? Как вошли в жизнь команды?

Прибыль

Каждый раз, когда команда делает шаг в развитии, содержимое **значки каждого персонажа игрока** увеличивается на число монет, равное её **рангу + 2**. Это прибыль от командных операций.

СМЕНА БЛАНКА ПЕРСОНАЖА ИЛИ КОМАНДЫ

Игрок может захотеть изменить типаж своего персонажа — например, его головорез становится пронырой. Или же группа может решить сменить тип своей команды: например, барыги превращаются в душегубов. Есть два способа это сделать.

- ♦ **Первый** — это переосмысление персонажа или команды. Допустим, игрок сделал себе персонажа-проныру, а через пару встреч сообразил, что играет он скорее ищейку. В этом случае можно просто пересоздать персонажа или команду на новом бланке, сохранив количество сделанных шагов в развитии.
- ♦ **Второй** — это эволюция, смена образа жизни с отказом от прежних привычек. В этом случае уровни навыка персонажа или улучшения команды переносятся на новый бланк (с обязательным сохранением общего количества уровней навыков и улучшений; нельзя получить дополнительные шаги развития за счёт «бесплатных» элементов нового бланка). Считается, что уже имеющиеся таланты были приобретены как необычные. Команда также сохраняет свои активы: возможно, вы захотите их пересмотреть, чтобы определить, насколько гармонично они согласуются с текущей историей и с новым типом команды.



ГЛАВА 2

ПЕРСОНАЖИ

В Даскволе всегда есть место для ненужных и забытых личностей: они заполняют рабочие дома, левиафанобойные суда, а также команды сталкеров мёртвых земель. Власти этого мира всегда готовы использовать тебя для собственного обогащения, а потом выбросить, оставляя без веры в себя и без гроша в кармане. Ты начинаешь на самом дне, ты никто и звать тебя никак — но ты не желаешь мириться с такой судьбой и оставаться жертвой! Они ещё увидят, из какого ты теста, и запомнят твоё имя.

АВАНТЮРИСТЫ

В «Клинках во тьме» каждый играет дерзкого проходимца из города Дасквола, в обиходе таких называют авантюристами. Это специалисты по самым разным способам жить на грани закона, что отражено в их **навыках**. Персонажи могут **ДРАТЬСЯ** на ножах, **ПРОНИКАТЬ** в охраняемые места, входить в **РЕЗОНАНС** с магическими энергиями, **ОБЩАТЬСЯ** в поисках информации и так далее.

Система проверок устроена так, что любой авантюрист в силах обеспечить себе хотя бы 2 кубика при проверке любого важного действия (+d6 за особое усилие или сделку с дьяволом и +d6 за содействие товарища). Два кубика — это уже немало, это семидесятипятипроцентная вероятность успеха. Это означает, что даже если у персонажа нет пунктов в определённом навыке, то ситуация вовсе не безнадежна: просто для достижения успеха ему, скорее всего, придётся увеличить свой стресс и получить помощь команды. Во Мраке авантюрист, чью спину прикрывают товарищи, имеет шанс сделать практически что угодно.

Разумеется, у тебя есть специализация и навыки, отражающие твою особую эффективность в чём-либо. Ты можешь повелевать призраками и применять электроплазменную энергию, или же управлять сетью агентов в криминальном мире и своевременно узнавать о грядущих опасностях, или же быть искусным фехтовальщиком. Из этой главы ты узнаешь, как создать уникального авантюриста и выбрать таланты по своему вкусу.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ВЫБЕРИ БЛАНК

Бланком персонажа мы называем специальный лист, на котором указаны все особые правила для игры, необходимые определённому типу персонажа из «Клинок во тьме». Вместо обобщённого проходимца в игре представлено семь различных типов персонажей. У каждого из них есть свои особенности: выбирая бланк, ты определяешь характер деятельности своего авантюриста. Для игры используются следующие типы:

АРТИСТ

Его сила — в социальных взаимодействиях и хитрости. Играй артиста, если тебе нравится обманывать и манипулировать.

ГОЛОВОРЕЗ

Хорош в драке, применении насилия и устрашении. Играй головореза, если хочешь выбирать наиболее прямой путь.

ИЩЕЙКА

Умеет находить и выслеживать, а также убивать на расстоянии. Играй ищейку, если предпочитаешь воевать на своих условиях.

КУКЛОВОД

Талантливый руководитель и переговорщик. Играй кукловода, если тебе интересно помогать товарищам и вести дела с другими организациями.

МИСТИК

Специалист по магии и призракам. Играй мистика, если хочешь иметь дело со сверхъестественным.

ПРОНЫРА

Специалист по скрытому проникновению и взлому. Играй проныру, если тебе нравится красться в тених.

УМЕЛЕЦ

Разбирается в алхимии и саботаже. Играй умельца, если тебе нравится применять хитрые устройства.

Выбирая бланк персонажа, ты выбираешь список **талантов** (позволяющих персонажу в определённых случаях изменять правила игры), а также уникальные **источники опыта**, предоставляющие дополнительные возможности развивать персонажа. Но все эти бланки описывают именно персонажей-авантюристов. Таланты **головореза** пригодятся в драке — но он всё равно не воин из типичной фэнтези-игры. Любой персонаж может хорошо драться. Бланк лишь определяет его предрасположенности, но не даёт уникального набора навыков.

Именно поэтому мы называем их бланками персонажей, а не классами или архетипами. Ты выбираешь стартовые навыки и таланты но не мировоззрение и неизблемую натуру. Со временем персонаж будет расти и меняться, и желание увидеть, кем он станет, одна из составляющих интереса к игре.

Бланк также определяет, как тебя воспринимают другие персонажи. Названия типажей авантюристов взяты из жаргона Города мрака. Если кто-то решает проблемы с помощью колдовства, его в этих краях называют **мистиком**. Если он умеет гладко говорить и хитро манипулировать, его называют **артистом**. Выбирая тот или иной бланк, ты в некоторой мере определяешь образ своего персонажа.

Каждый типаж персонажа подробнее рассматривается в этой главе, начиная со стр. 77.

Выбрав бланк, следуй описанным ниже шагам для создания персонажа.

ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Происхождение это место, откуда родом семья твоего персонажа. Выбери его по своему вкусу, а потом реши, с рождения ли ты в Даскволе или этот город недавно тебя принял. Выбрав происхождение, обведи его в списке на своём бланке, а потом впиши в строчку выше пару слов про жизнь твоей семьи. Например, пусть твой персонаж будет **сковланцем** по происхождению с пометкой «*фабричные рабочие из Блокпорта, в данный момент беженцы*». Или **ирувийцем** с пометкой «*аристократ в изгнании*». Внизу кратко описывается, что означает то или иное происхождение. Подробности об этих народах и регионах можно найти на стр. 368.

- ♦ **АКОРОС** самый больший и промышленно развитый регион в Империи. Именно в ней находятся столица и Город мрака. Это сложный конгломерат культур, столетиями развивавшихся бок о бок, примерно как в Европе;
- ♦ Если ты хочешь быть для местных жителей настоящим загадочным иноземцем, тебе подойдёт **Ирувия** расположенное далеко на юге богатое и могущественное королевство, большую часть которого занимает пустыня. Это другое смешение различных культур, похожих на древнюю Персию, Египет и Индию;
- ♦ Если ты хочешь быть бродягой без корней, тебе подойдут **Кинжалные острова**. Там люди часто вырастают на кораблях и много путешествуют, прежде чем осесть. Они известны как корсары и купцы, живущие без разрядных барьеров и умеющие справляться с духами иными способами;
- ♦ Если ты хочешь быть из дикого, с точки зрения имперцев, края, то подойдёт **Сиверос**. За пределами немногочисленных имперских поселений большинство аборигенов сохраняет образ жизни кон-

ных кочевых племён. Они рассеяны по выжженным мёртвым землям и выживают на руинах древних магических крепостей, которые до сих пор отгоняют духов;

- ♦ Если ты хочешь быть из обездоленного народа, то подойдёт **Сковлан** островное королевство, отделённое от Дасквола узким проливом. Эти земли последними были присоединены к Империи в результате тридцатилетней Войны за единство, закончившейся всего несколько лет назад. Многие сковланцы стали беженцами, потерявшими из-за войны дом и работу. Они явились в Дасквол в поисках новой жизни;
- ♦ Если ты хочешь быть совсем необычным, твоей родиной может быть **Тихерос**. Это полумифическое место далеко на севере, за Пустым морем. Все говорят, что там живут полудемоны. Если твой персонаж из Тихероса, у него обязательно есть демоническая *примета*: например, чёрные акульи глаза, перья вместо волос и так далее (больше примеров см. на стр. 361).

ВЫБЕРИ ПРОШЛОЕ

Прошлое описывает предысторию: как персонаж жил и кем работал, прежде чем присоединиться к команде. Выбери один из перечисленных ниже вариантов, затем дополни его индивидуальными деталями. Например, ты решаешь, что персонаж **рабочий**, после чего помечаешь «*матрос-левиафанобой, бунтовщик*». Или он будет из **законников**, с пометкой «*бывший Синий Мундир*». См. также примеры ниже.

- ♦ **Аристократ**: молодой дворянин, придворный, потомок обедневшего рода и т. д.;
- ♦ **Военный**: имперский или сковланский солдат, наёмник, разведчик, стратег, инструктор и т. д.;
- ♦ **Законник**: адвокат, Синий Мундир, или инспектор, или даже Смотритель Духов, охранник из Крючьев и т. д.;
- ♦ **Рабочий**: заводской или железнодорожный труженик, слуга, извозчик, докер, моряк и т. д. *Грузчик в компании Северного Крюка*;
- ♦ **Торговец**: лавочник, купец, умелый ремесленник, экспедитор и т. д. *Связной в Министерстве Распределения*;
- ♦ **Учёный**: исследователь, преподаватель или студент в Академии Дасквола, философ, журналист и т. д.;
- ♦ **Шпана**: беспризорник, член шайки, хулиган или любой иной изгой, выросший на улицах.

РАСПРЕДЕЛИ ЧЕТЫРЕ ПУНКТА НАВЫКОВ

В каждом бланке с самого начала уже распределены три пункта навыков. Ты распределяешь ещё четыре (в общей сложности получается

семь), но ни один навык на старте нельзя поднять выше второго уровня, хотя некоторые таланты могут это изменить. Краткие описания всех навыков приведены ниже, на стр. 73–75, полные — на стр. 196–219. Распредели пункты навыков следующим образом:

- ♦ Один пункт — в навык, на твой взгляд, отражающий **происхождение** персонажа;
- ♦ Один пункт — в навык, на твой взгляд, отражающий его **прошлое**;
- ♦ Ещё два пункта — куда угодно (но ни в одном навыке не должно быть больше двух пунктов).

ВЫБЕРИ ТАЛАНТ

Взгляни на список талантов в своём бланке и выбери один из них. Если сложно выбрать, можно взять первый в списке — он является вариантом «по умолчанию».

ОСОБАЯ ЗАЩИТА

Некоторые таланты бывают связаны с **особой защитой** персонажа. На каждом бланке есть три ячейки, где делаются пометки при каждом использовании защиты (доспеха, тяжёлого доспеха и особой защиты). Если у тебя есть какие-то таланты, связанные с особой защитой, делай при использовании любого из них пометку в соответствующей ячейке. Если у тебя нет таких талантов, то ты вообще не можешь ею пользоваться.

ВЫБЕРИ ОДНОГО ДРУГА И ОДНОГО НЕДРУГА

В каждом бланке предлагается список знакомых тебе персонажей ведущего. Выбери из списка кого-то, кто будет твоим близким (добрый друг, возлюбленный, родственник и т. д.). Поставь напротив его имени треугольник вершиной вверх. Затем выбери другого персонажа из списка: это будет твой соперник или враг. Поставь напротив его имени треугольник вершиной вниз.

ВЫБЕРИ СТРАСТЬ

Каждый авантюрист подвержен той или иной страсти, чаще всего порочной. Он утоляет её, чтобы справляться со стрессом. Выбери страсть из списка и дополни её описание деталями, а также укажи имя и место проживания своего **благодетеля** (человека, обеспечивающего возможность утолять твою страсть) в городе. Например, ты можешь выбрать «азартные игры», затем записать: *игра в кости у Спогга, Вороний перекрёсток*. Ты можешь придумать своего собственного благодетеля или спросить у ведущего, что он может предложить. Подробный список благодетелей см. на стр. 353.

- ♦ **АЗАРТНЫЕ ИГРЫ:** ты обожаешь карты или кости, делаешь ставки на соревнованиях и т. д.;

- ♦ **БЕСПАМЯТСТВО:** ты ищешь забвения, накачиваясь наркотиками или алкоголем, в драках до потери сознания на аренах и т. д.;
- ♦ **Долг:** ты посвящаешь себя семье, идее, организации, благотворительности и т. д.;
- ♦ **НАСЛАЖДЕНИЯ:** ты ищешь различных развлечений — любовные утехи, изысканные блюда и напитки, наркотики, театральные представления, любование и обладание произведениями искусства и т. д.;
- ♦ **ПОТУСТОРОННЕЕ:** ты экспериментируешь со странными эссенциями, общаешься с бродячими духами, соблюдаешь причудливые ритуалы или табу и т. д.;
- ♦ **РЕЛИГИЯ:** ты почитаешь тайную силу, забытое божество, предков и т. д.;
- ♦ **Роскошь:** ты демонстративно пользуешься дорогими или вычурными вещами и стремишься к таким же развлечениям.

ЗАПИШИ СВОЁ ИМЯ, КЛИЧКУ И ВНЕШНОСТЬ

Выбери имя для персонажа из предложенного списка или придумай сам. Если у персонажа есть кличка или псевдоним в преступном мире, придумай и её. Запиши несколько выразительных слов, описывающих твою внешность (ты найдёшь примеры на следующей странице).

ИЗУЧИ ДЕТАЛИ

Перед игрой перечитай детали на бланке персонажа, особенно **источники опыта** (такие как «получи опыт, когда пытаешься решить проблему знаниями или магическими силами»), а также **особые предметы**, доступные этому персонажу (например, маска духа у мистика). Доступ к ним ко всем у тебя будет с самого начала, так что выбирать ничего не надо. Что из них оказалось с собой у персонажа, ты решишь прямо во время дела (см. «**Нагрузка**», стр. 72).

Вот и всё! Персонаж готов к игре. В начале первой встречи ведущий задаст несколько вопросов о твоём авантюристе, его внешности или предыстории. Если у тебя не будет готовых ответов, придумай что-нибудь на ходу. Или попроси других игроков помочь тебе с идеями.

ИМЕНА

Адрик, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Арко, Арлин, Бранс, Брена, Брикс, Брэйнон, Брэйс, Ваурин, Вей, Велерис, Веретта, Вестер, Вестин, Вивер, Волетта, Вонд, Грайн, Дафния, Драв, Замира, Кавелль, Камелин, Кандра, Карисса, Карро, Касслин, Квесс, Келир, Клэйв, Кобб, Корилль, Крестов, Кросс, Кроул, Лавдиус, Лаурия, Ления, Лизетта, Линтия, Лоретта, Люцелла, Майр, Мара, Милос, Морлан, Нария, Наркус, Ноггс, Одриенна, Орлан, Полония, Ремира, Рёте, Ринг, Сесерет, Сетла, Сира, Сирен, Скэннон, Ставрл, Стив, Талита, Тена, Тесслин, Тимот, Токер, Уна, Фин, Хеллес, Хикс, Хольтц, Эдлун, Эмелина, Эшлин.

ФАМИЛИИ

Анхаят, Арран, Атанох, Басран, Боден, Боумен, Брикайрон, Броган, Букер, Велькер, Вэйл, Вэйлунд, Грайн, Даава, Дальмор, Данвиль, Данфилд, Джайан, Джедуин, Кардера, Карстас, Кессарин, Киль, Кинклайт, Клелланд, Клермонт, Комбер, Коулбёрн, Ломонд, Мароден, Михтер, Морристон, Пендерин, Причард, Роуэн, Севой, Сkelijkаллан, Сора, Слэйн, Стратмилл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос, Хайг, Хеллес, Хелльерс, Хелькер.

КЛИЧКИ

Бич, Ворона, Галька, Гвоздь, Дюжина, Жук, Звонок, Ивняк, Игла, Кирпич, Колокол, Кольцо, Крест, Крюк, Лиса, Лужа, Луна, Лягушка, Молот, Мороз, Морок, Нарик, Огр, Песня, Пружина, Розга, Рубин, Сверчок, Серебряк, Скорняк, Стрелок, Таль, Тик-Так, Хват, Чертополох, Шип, Шпора, Эхо.

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, трудно определить, скрыта.

Атлетичный, броский, бывалый, в шрамах, вялый, грубый, грязнуля, жилистый, изящный, костлявый, крепкий, лютый, миловидный, невозмутимый, нервный, открытый, печальный, покладистый, полный, потрепанный, приветливый, приземистый, равнодушный, рослый, симпатичный, суровый, сутулый, тёмный, точёный, угрюмый, учтивый, худой, эффектный.

<i>Блузка и юбка</i>	<i>Летающие шелка</i>	<i>Приталенное платье</i>
<i>Вощёная куртка</i>	<i>Лосины, брюки в обтяжку</i>	<i>Пыльник</i>
<i>Высокие сапоги</i>	<i>Маска и мантия</i>	<i>Рабочие брюки</i>
<i>Вязаная шапочка</i>	<i>Меха и шкуры</i>	<i>Рабочие сапоги</i>
<i>Вязаный свитер</i>	<i>Мягкие ботинки</i>	<i>Рубашка с воротом</i>
<i>Длинное пальто</i>	<i>Накидка с капюшоном</i>	<i>Толстая куртка</i>
<i>Длинный шарф</i>	<i>Облегающий костюм из кожи угря</i>	<i>Треуголка</i>
<i>Жилет или безрукавка</i>	<i>Потёртая куртка</i>	<i>Тряпьё</i>
<i>Капюшон и вуаль</i>	<i>Плащ с капюшоном</i>	<i>Тяжёлый плащ</i>
<i>Короткий плащ</i>	<i>Плотная шинель</i>	<i>Узкий жакет</i>
<i>Кожаные штаны</i>	<i>Подтяжки</i>	<i>Широкий пояс</i>
<i>Костюм с галстуком</i>	<i>Потёртый мундир</i>	<i>Эlegantные брюки</i>

ПАМЯТКА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

1 Выбери бланк. От бланка зависит, что про персонажа знают окружающие, какие у него таланты и как он развивается.

2 Выбери происхождение. Добавь деталей о своей семье. Например: сковланец, из семьи шахтёров, сейчас мы беженцы в Городе мрака.

3 Выбери прошлое. Добавь деталей. Например: рабочий, матрос-левиафанобой, бунтовщик.

4 Распредели четыре пункта навыков. При создании персонажа ни в одном навыке не должно оказаться более 2 пунктов (после создания персонажа навыки можно поднимать до 3 пунктов. После приобретения улучшения команды «вершины мастерства» навыки можно развивать до 4 пунктов).

5 Выбери талант. Они перечислены в серой колонке, в середине бланка. Если трудно принять решение, бери первый талант в списке — он хорошо подойдёт для начала.

6 Выбери друга и недруга. Отметь близкого друга, давнего союзника, родственника или возлюбленного (треугольник вершиной вверх). Выбери также конкурента, врага, отвергнутого любовника, преданного или предавшего партнёра

и т. д. (треугольник вершиной вниз).

7 Выбери страсть. Отметь страсть своего персонажа, добавь к ней краткое описание и запиши имя и место жительства своего благодетеля.

8 Запиши имя, кличку и внешность. Дай персонажу имя и кличку (если она у него есть), опиши в нескольких словах его внешность. На предыдущей странице приведены примеры.

НАГРУЗКА

У тебя есть доступ ко всем **предметам**, перечисленным в бланке персонажа. В начале операции потребуется решить только, с какой **нагрузкой** персонаж отправится на дело. Во время операции ты всегда можешь сказать, что у тебя есть некий предмет, и поставить отметку напротив него и так пока количество предметов не станет равным выбранной нагрузке. От нагрузки также зависит, насколько быстро ты двигаешься и насколько подозрительно выглядишь.

♦ **Нагрузка 1 3: лёгкая.** Ты перемещаешься быстро, выглядишь неприметно и легко сливаешься с толпой;

♦ **Нагрузка 4 5: нормальная.** Ты выглядишь как авантюрист, готовый к неприятностям;

- ♦ **НАГРУЗКА 6: тяжёлая.** Твои движения стеснены. Ты похож на бойца спецподразделений;
- ♦ **НАГРУЗКА 7 9: перегруз.** Ты тащишь слишком много. Всё, что ты можешь, это очень медленно перемещаться.

Некоторые таланты (например, талант головореза **мул**) увеличивают пределы нагрузки.

Некоторые предметы при расчёте нагрузки считаются за два (возле них ты увидишь по две ячейки). Предметы, записанные курсивом, на нагрузку не влияют.

Тебе не надо сразу выбирать предметы. Просто посмотри их описания, а также описания обычных предметов на стр. 104.

НАВЫКИ

Ввязываясь в **ДРАКУ**, ты вступаешь с противником в ближний бой, из которого не так-то просто сбежать.

Ты можешь драться на кулаках или бороться. Ты можешь рубить и колоть оружием. Ты можешь захватывать или удерживать позицию. Ты можешь попытаться продемонстрировать искусство фехтования на дуэли (но сноровка может подойти лучше).

ИЗУЧАЯ что-либо, ты присматриваешься к деталям и интерпретируешь обнаруженное.

Ты можешь собирать информацию по документам, газетам и книгам. Ты можешь проводить исследования на эзотерическую тему. Ты можешь наблюдать за человеком, оценивая, не лжёт ли он и что на самом деле чувствует. Ты можешь пытаться анализировать события, чтобы быстро разобраться в происходящем (но разведка может подойти лучше).

МАНИПУЛИРУЯ кем-либо, ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией.

Ты можешь убедительно солгать. Ты можешь уговорить кого-то поступить так, как тебе нужно. Ты можешь подобрать аргументы, не имеющие очевидного опровержения. Ты можешь попытаться обманом вызвать симпатию или добиться повиновения (но обещание или приказ могут подойти лучше).

В процессе **ОБЩЕНИЯ** ты контактируешь со своими друзьями и знакомыми.

Ты можешь получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам. Ты можешь произвести хорошее впечатление или расположить к себе при помощи обаяния и хороших манер. Ты можешь завести новых друзей или поддержать старые связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому. Ты можешь попытаться управлять действиями друзей, пользуясь социальным давлением (но приказ может подойти лучше).

Занимаясь **ОХОТОЙ**, ты отслеживаешь цель.

Ты можешь незаметно следить за человеком или выяснять его местоположение. Ты можешь устроить засаду. Ты можешь прицельно стрелять издалека. Ты можешь попытаться применить свои пушки в ближнем бою (но драка может подойти лучше).

Отдавая **ПРИКАЗ**, ты добиваешься немедленного повиновения.

Ты можешь запугивать и угрозами добиваться желаемого. Ты можешь руководить шайкой в совместных проверках. Ты можешь приказывать окружающим, пытаясь договориться с ними (но общение может подойти лучше).

Используя **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, ты перемещаешься тихо и незаметно.

Ты можешь прокрасться мимо охраны или спрятаться в тенях. Ты можешь бежать и прыгать с крыши на крышу. Ты можешь наброситься на жертву со спины из засады. Ты можешь попытаться неожиданно выскочить на противника во время уже идущего боя (но драка может подойти лучше).

Проводя **РАЗВЕДКУ**, ты наблюдаешь за происходящим и прикидываешь возможные исходы.

Ты можешь заметить признаки беды до того, как она случится. Ты можешь улучшить удобный момент для действия или узнать слабости противника. Ты можешь оценить мотивы или намерения человека (но изучение может подойти лучше). Ты можешь попытаться присмотреть хорошее место для засады (но охота может подойти лучше).

РАЗРУШЕНИЕ это прямое физическое уничтожение.

Ты можешь снести дверь или стенку кувалдой либо применить взрывчатку в тех же целях. Ты можешь устроить беспорядок или диверсию, чтобы отвлечь внимание или преодолеть препятствие. Ты можешь в бою попытаться сокрушить противника грубой силой (но драка может подойти лучше).

В **РЕЗОНАНСЕ** ты открываешь свой разум призрачному полю или направляешь через своё тело разлитую вокруг электроплазменную энергию.

Ты можешь пообщаться с призраком или разобраться в чём-то, связанном с фантомологией. Ты можешь попытаться ощутить незримое, чтобы сориентироваться (но разведка может подойти лучше).

РЕМЕСЛО помогает тебе работать с устройствами и конструкциями.

Ты можешь создать новое приспособление или изменить существующее. Ты можешь вскрыть замок или взломать сейф. Ты можешь отключить сигнализацию или обезвредить ловушку. Ты можешь перенастроить самые разные искровые и электроплазменные устройства по всему городу под свои нужды. Ты можешь попытаться применить свои познания в механике, чтобы управлять транспортным средством (но сноровка может подойти лучше).

СНОРОВКА пригодится там, где нужно ловко обращаться с предметами или незаметно действовать на виду.

Ты можешь шарить по чужим карманам. Ты можешь управлять транспортным средством или скакуном. Ты можешь показать своё мастерство в формальной дуэли. Ты можешь попробовать применить эту технику в настоящей схватке (но драка здесь может подойти лучше). Ты можешь попытаться вскрыть замок (но ремесло может подойти лучше).

Как видишь, многие задачи можно решить разными способами. Так и задумано: играя, ты описываешь, что именно делает твой персонаж (и таким образом выбираешь, какой навык применять). Можно ли применять в бою **РАЗРУШЕНИЕ** к своему противнику? Разумеется! Ведущий определит уровень риска и эффективность твоего действия в этой ситуации. «**ДРАКА** может подойти лучше» (т. е. будет либо более эффективна, либо менее рискованна), но обстоятельства бывают разные. Порой драться как раз-таки не лучший вариант.

Подробные описания навыков с примерами ты найдёшь на стр. 196-219.





АРТИСТ

Тонкий манипулятор и шпион

Говорят, что истинная основа мира — это не протоплазма и не простое вещество, а ложь. Всё, что мы делаем, всё, что нас волнует, всё, что мы ценим, — это ложь, которую мы рассказываем себе и другим. Весь мир — подделка, удобное враньё, художественный вымысел, и его придумывают артисты.

Играя артиста, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему обманом или влиянием на людей. Сначала язык доводит тебя до беды, потом вытаскивает из неё. Ты изображаешь кого-то другого, лжёшь и манипулируешь. Все проблемы на свете связаны в конечном счёте с людьми, и именно люди — те инструменты, на которых ты играешь свою музыку.

Есть ли в тебе что-то истинное, глубинное? Или же ты каждый день превращаешься в то, что полезнее прямо сейчас? Все ли твои отношения с людьми — лишь игра?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- ● ● ● МАНИПУЛИРОВАНИЕ
● ● ● ● ОБЩЕНИЕ

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

СЕРДЦЕЕД. Общение +1, проникновение +1, резонанс +2. **Доверься мне;**

Фокусник. Проникновение +2, сноровка +2. **Гипнотизёр;**

Мошенник. Изучение +1, общение +1, сноровка +2. **Халтурка;**

Шпион. Драка +1, проникновение +2, сноровка +1. **Платье и кинжал.**

ХИТРЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ♦ **Брил,** наркоторговец. Возможно, надёжный контакт или старый напарник, затаивший обиду?
- ♦ **Баззо Баз,** главарь банды. Возможно, воздыхатель или презираемый бывший любовник?
- ♦ **Клира,** владелица таверны. Возможно, хороший информатор?
- ♦ **Нирикс,** проститутка. Возможно, осведомитель, рассказывающий о подходящих жертвах, а возможно, мошенница-конкурентка?
- ♦ **Харкер,** заключённый. Возможно, друг, что помогал тебе во время отсидки, или враг, который причинил тебе в тюрьме немало вреда?

ТАЛАНТЫ АРТИСТА

РОКИРОВКА

Получи **2 пункта стресса**, чтобы применить свой лучший навык там, где действия предполагают применение другого. Опиши, как именно ты приспосабливаешь свой навык к задаче.

Это талант для «мастера на все руки». Он пригодится, если ты хочешь совершать самые разные действия и не терять в количестве кубиков.

ГИПНОТИЗЁР

Манипулируя кем-то, ты можешь заставить собеседника забыть об этом разговоре до вашей следующей встречи.

Память жертвы «смыкается» вокруг пропущенного эпизода так, что она не считает, будто что-то забыла. При следующем взаимодействии с тобой она ясно всё вспоминает, включая странные эффекты этого таланта.

ДОВЕРЬСЯ МНЕ

Бросай **+d6** при совершении любых действий против того, с кем у тебя близкие отношения.

Этот талант касается не только социальных взаимодействий: дополнительный кубик можно бросить, совершая любые действия. Что такое «близкие отношения», определяете вы сами: они вовсе не обязательно должны быть романтическими.

ИЗВОРОТЛИВОСТЬ

Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с подозрениями или переговорами, или же чтобы **приложить особое усилие** при обмане.

*Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты ослабляешь последствия указанного типа, то отменяешь их полностью. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале пере-дышки твоя **особая защита** восстанавливается.*

ОБМАНИ МЕНЯ

Ты всегда знаешь, лгут тебе или говорят правду.

Этот талант работает всегда. Он станет для тебя и даром, и проклятием, ведь ты распознаешь любую ложь, даже сказанную из лучших побуждений.

ПЛАЩ И КИНЖАЛ

Прибегая к переодеванию или иным методам маскировки, бросай **+d6** при всех проверках, связанных с избеганием подозрений или обманом. Неожиданно сбрасывая маскировку, ты получаешь преимущество внезапности и действуешь первым.

С этим талантом проще избежать проблем, если что-то пошло не так. И не забудь взять свой добротный гримёрный набор, повышающий эффективность перевоплощений.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОЛОС

Ты знаешь тайный способ общаться с призраком или демоном, будто это обычный человек, даже если они выглядят дико и жутко. У тебя есть **козырь** при общении со сверхъестественными обитателями Дасквола.

Во-первых, этот талант позволяет тебе делать то, что обычно невозможно: говорить так, чтобы дух тебя слушал и понимал, даже если обычно он для этого слишком безумен или дик. Во-вторых, благодаря этому таланту твоё социальное взаимодействие со сверхъестественными существами имеет повышенную эффективность.

ХАЛТУРКА

В конце каждой передышки ты добавляешь **две монеты в заначку**.

Эти деньги приходят в конце передышки, после всех действий, так что ты не можешь взять их из заначки и потратить на дополнительные действия до следующей передышки.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ АРТИСТА

- ♦ **ДОБРОТНАЯ ОДЕЖДА И УКРАШЕНИЯ:** костюм, позволяющий легко сойти за богатого аристократа [**Нагрузка 0**]. Если ты несёшь его с собой, чтобы переодеться во время операции, он считается как [**Нагрузка 2**];
- ♦ **ДОБРОТНЫЙ ГРИМЁРНЫЙ НАБОР:** театральный набор с отличными средствами для изменения внешности. Его высокое качество может увеличивать эффективность твоих мошеннических действий, когда ты его используешь [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДОБРОТНЫЕ ШУЛЕРСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ, КРАПЛЁНЫЕ КАРТЫ:** игровые аксессуары, позволяющие повлиять на слепую случайность. Их высокое качество может увеличивать эффективность твоих мошеннических действий, когда ты их применяешь [**Нагрузка 0**];
- ♦ **ТРАНСОВЫЙ ПОРОШОК:** доза распространённого наркотика, изменяющего психическое состояние. Принявший его не теряет сознание полностью, но становится вялым и внушаемым, почти как под гипнозом [**Нагрузка 0**];
- ♦ **ТРОСТЬ-ШПАГА:** тонкий клинок в ножнах, замаскированных под аристократическую трость. Беглым взглядом это скрытое оружие не распознаётся [**Нагрузка 1**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Как мне добиться от них [X]?
- ♦ Говорят ли они правду?
- ♦ Что они чувствуют на самом деле?
- ♦ Что их заботит на самом деле?
- ♦ Как мне сойти за своего здесь?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?



ГОЛОВОРЕЗ

Опасный и устрашающий рубака

В криминальном мире Мрака всегда есть авантюристы, которые добывают желаемое своим клинком или угрожающим видом, от которого простые люди цепенеют. Силовики, коллекторы, убийцы, костоломы и просто громилы всех их обычно называют головорезами.

Там, где тонкие методы не работают, быстрые и жестокие действия (и даже угроза таковых) могут решить проблему. Или хотя бы превратить её в затруднение совершенно иного рода.

Играя головореза, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему насилием или принуждением. Дать им всем в морду, показать, кто здесь босс, а если до них не доходит, то за тебя договорят клинки.

Есть ли у тебя личный кодекс чести или предел, который ты не пересекаешь? Хочешь ли ты командовать или тебе удобнее быть руками босса? Откуда в тебе склонность к насилию и принуждению?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

● ● ● ● ПРИКАЗ

● ● ● ● ДРАКА

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

Командир. Изучение +1, приказ +1, разведка +2. **Лидер;**

Вымогатель. Манипулирование +1, общение +2, приказ +1. **Не шути со мной;**

Разрушитель. Проникновение +2, разрушение +2. **Свирепость;**

Охотник на дьявольщину. Изучение +1, охота +1, резонанс +2. **Истребитель призраков.**

ОПАСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ◆ **МАРЛЭЙН**, кулачный боец. Возможно, знакомый с арены в доках или учивший тебя боксёр?
- ◆ **ЧАЭЛЬ**, опасный бандит. Возможно, член твоей прежней банды или независимый гастролёр, который уже вставал у тебя на дороге?
- ◆ **ДУШКА**, безжалостная убийца. Возможно, наёмница или чрезвычайно смертоносная авантюристка?
- ◆ **ЛАПУШКА**, вымогатель. Возможно, прежний напарник по разбою или конкурент?
- ◆ **ПИЛА**, врач. Возможно, старый знакомый с военных времён или тот самый мясник, что разрушил твоё здоровье?

ТАЛАНТЫ ГОЛОВОРЕЗА

ПРИРОЖДЁННЫЙ БОЕЦ

Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить полученные в схватке повреждения или **приложить особое усилие** в бою.

*Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты «снижаешь повреждения», то их тяжесть уменьшается на 1 в момент получения. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале передышки твоя **особая защита** восстанавливается.*

ИСТРЕБИТЕЛЬ ПРИЗРАКОВ

Ты можешь наполнять мистической энергией свои руки, оружие ближнего боя или инструменты. Ты получаешь **козырь** в бою со сверхъестественным. Ты можешь схватить призрака, чтобы удержать его и взять в плен.

Как именно ты заряжаешься мистической энергией? Как это выглядит со стороны? Пока твои руки наполнены энергией, ты можешь взаимодействовать с призраками и призрачными предметами, словно они материальны.

КАК НА СОБАКЕ

Ты быстрее оправляешься от повреждений. Навсегда заполни первое деление своего счётчика лечения. К любым проверкам лечения твоего персонажа добавляется +d6.

При лечении тебе надо заполнить только 3 деления счётчика, а при проверках лечения тебя ты получаешь дополнительный кубик.

ЛИДЕР

Отдавая **подручным приказ** в бою, ты можешь заставить их драться дальше, даже если обычно они уже **бесполезны** (т. е. подручные не выходят из строя от повреждений 3-го уровня). Они получают +1 к **эффективности** и 1 **ячейку защиты**.

Этот талант делает твоих подручных эффективнее в бою и позволяет им ослаблять повреждения, пользуясь доспехами. Когда ты ими командуешь, они не прекращают бой, пока не получают фатальные повреждения (уровень 4) или ты не приказываешь им отступить. Как именно ты придаёшь им храбрости в бою? О подручных см. подробнее стр. 113.

МУЛ

У тебя выше пределы нагрузки. Лёгкая: 5. Нормальная: 7. Тяжёлая: 8.

Этот талант очень полезен, если ты хочешь носить тяжёлый доспех и тяжёлое оружие, не привлекая лишнего внимания. Поскольку точный список твоего снаряжения определяется уже во время дела, ты можешь себе позволить больше средств для решения проблем.

НЕ ШУТИ СО МНОЙ

Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы сделать одну из двух вещей: или совершить физическое действие на грани сверхчеловеческого, или сразиться с мелкой шайкой на равных.

*Прилагая **особое усилие** для применения этого таланта, ты дополнительно получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на серьёзные повреждения).*

Физическое действие на грани сверхчеловеческого — это, например, сломать стальное оружие голыми руками, остановить коня на скаку, поднять колоссальный

вес и т. д. При сражении на равных условиях с мелкой шайкой (до 6 человек) твоя эффективность за разницу в масштабе не снижается.

СВИРЕПОСТЬ

Применение силы в твоём исполнении по-настоящему страшно. **ПРИКАЗЫВАЯ** что-либо уже испуганному существу, бросай **+d6**.

Применяя грубую силу, ты наводишь страх на всех вокруг, хотя реакция зависит от человека. Кто-то бросится бежать, кто-то будет потрясён, кто-то ответит агрессией. Реакцию конкретного персонажа определяет ведущий. Кроме того, **приказывая** тем, кто уже испуган (благодаря этому таланту или чему-то ещё), ты бросаешь **+d6**.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Прикрывая товарища по команде, бросай **+d6** при испытании. Собирая информацию, чтобы оценить потенциальные опасности, ты получаешь **+1 к эффективности**.

Прикрывая товарища, ты сам имеешь дело с последствиями, которые должны были случиться с ним. Если ты ослабляешь эти последствия, бросай **+d6** при испытании. Кроме того, если ты оцениваешь ситуацию, пытаешься заметить скрытые угрозы или возможную засаду, у тебя **+1 к эффективности** действия, что обычно означает более подробную информацию.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ ГОЛОВОРЕЗА

- ◆ **ДОБРОТНОЕ НЕБОЛЬШОЕ ОРУЖИЕ:** одноручное, искусно сделанное оружие ближнего боя на твой вкус. Это может быть просто добротный образчик распространённого оружия вроде идеально сбалансированного кинжала или же что-то экзотическое: ирувийская дульная сабля или окованная металлом боевая дубина [**Нагрузка 1**];
- ◆ **ДОБРОТНОЕ ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ:** двуручное, искусно сделанное оружие на твой вкус. Это может быть боевой молот, двуручный меч, пика, секира и т. д. Такое оружие длиннее и бьёт сильнее, чем обычное оружие. Оно даёт тебе козырь там, где важно дотянуться дальше или ударить мощнее [**Нагрузка 2**];
- ◆ **УСТРАШАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ ИЛИ ИНСТРУМЕНТ:** холодное оружие или иная штука, которая выглядит весьма пугающе. Такой предмет повышает эффективность запугивания, но не увеличивает повреждения в бою [**Нагрузка 1**];
- ◆ **НАРУЧНИКИ И ЦЕПЬ:** комплект наручников с цепью — для задержания. Сувенир, прихваченный у Синих Мундиров? [**Нагрузка 0**];
- ◆ **ЭССЕНЦИЯ ЯРОСТИ:** одна доза, позволяющая изрядно увеличить силу и повысить болевой порог, но вызывающая иррациональную агрессию на несколько минут. Когда ты сражаешься под воздействием этого снадобья, ведущий соответствующим образом корректирует уровень риска и эффективность. При этом ты страдаешь от двух последствий: «Ты не различаешь друзей и врагов» и «Ты не можешь остановить, пока все не упадут». Ослабить их можно по обычным правилам [**Нагрузка 0**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ◆ Как мне причинить им вред?
- ◆ Кого я больше всего пугаю?
- ◆ Кто тут самый опасный?
- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ Говорят ли они правду?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?



ИЩЕЙКА

Меткий стрелок и следопыт

Всегда есть спрос на авантюристов, способных найти то, что другие прячут. То неудачливый игрок пытается скрыться, не выплатив долг, то стукач спешит с доносом к Синим Мундирам, то прошёл слух о спрятанных где-то сокровищах. Всем этим занимаются ищейки.

Зачем драться честно, когда можно проследить за добычей и напасть, когда тебе удобно? Твоя охотничья территория — весь криминальный мир.

Играя ищейку, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему выслеживанием или насилием. Ищи завязки и цели для дел и будь готов расправиться с любым, кто встанет у тебя на пути.

Считаешь весь мир добычей или всё ещё беспокоишься о людях? Охота на кого оказалась для тебя самой сложной? Почему?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

● ● ● ● ОХОТА

● ● ● ● РАЗВЕДКА

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ. Драка +2, общение +1, проникновение +1. **Разведчик;**

РАЗВЕДЧИК МЁРТВЫХ ЗЕМЕЛЬ. Проникновение +1, разведка +1, резонанс +2. **Уцелевший;**

СНАЙПЕР. Изучение +1, проникновение +2, разведка +1. **Меткий стрелок;**

ВЕТЕРАН. Драка +2, приказ +1, разрушение +1. **Несгибаемость.**

СМЕРТОНОСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ♦ **ШТЕЙНЕР**, наёмный убийца. Старый конкурент или бывший напарник?
- ♦ **СЕЛЕНА**, страж. Селена часовой, телохранитель. Кого она защищает?
- ♦ **МЕЛЬВИР**, врач. Возможно, это старый друг, который много раз тебя штопал. Или именно у него благодаря тебе отбоя нет от пациентов?
- ♦ **ВЕЛЕРИС**, шпион. Кому он отправляет сведения?
- ♦ **КАСТА**, охотница за головами. Возможно, это она учила тебя стрелять и охотиться. Или наоборот?

ТАЛАНТЫ ИЩЕЙКИ

МЕТКИЙ СТРЕЛОК

Ты можешь приложить **особое усилие**, чтобы сделать одну из двух вещей: или поразить цель выстрелом на очень большом расстоянии, или подавить врага беглым огнём.

Прилагая **особое усилие** для применения этого таланта, ты дополнительно получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на серьёзные повреждения). Первый вариант применения этого таланта помогает тебе делать снайперские выстрелы, обычно невозможные для примитивного огнестрельного оружия Города мрака. Второй вариант позволяет тебе вести беглый огонь, способный подавить мелкую шайку (до 6 человек), не задерживаясь подолгу для перезарядки или смены оружия. Под подавляющим огнём противник с трудом маневрирует или атакует (обычно проверка удачи определяет, способен ли он что-то сделать).

МСТИТЕЛЬНОСТЬ

У тебя появляется дополнительный **источник опыта**: ты караешь того, кто причинил вред тебе или твоему близкому. Если в этом деле тебе помогали товарищи, то ваша команда также получает пункт опыта.

НЕСГИБАЕМОСТЬ

Штрафы за полученные повреждения снижены на 1 категорию. Однако повреждения 4-го уровня всё же смертельны.

При наличии этого таланта повреждения 3-й степени тяжести не грозят тебе беспомощностью: ты просто проходишь все проверки с **-d6** (как если бы это было повреждение 2-й степени тяжести). При повреждениях 2-й степени тяжести ты действуешь со сниженной эффективностью (как при повреждениях 1-й степени тяжести). Повреждения 1-го уровня не создают тебе проблем (но всё равно должны быть записаны и подлежат лечению). Отмечай повреждения в бланке на их реальном уровне: при лечении учитывается именно он.

ПРИЗРАЧНАЯ ГОНЧАЯ

Твой ловчий питомец (см. на следующей странице) наделён особой энергией. Он получает **козырь** при выслеживании сверхъестественного или в сражении с ним, а также приобретает одно волшебное свойство: **призрачный облик**, **телепатическую связь** или **молниеносность**. Этот талант можно взять два раза и наделить своего зверя новым волшебным свойством.

Твой зверь считается подручным (специалист: охотник). У него появляется козырь в действиях против сверхъестественной добычи, а также одно волшебное свойство. Призрачный облик позволяет зверю принимать электроплазменную форму, словно он является духом. Телепатическая связь позволяет охотнику и его зверю обмениваться мыслями и ощущениями. Молниеносность позволяет зверю передвигаться очень быстро, обгоняя любых существ и любой транспорт. Подробнее о подручных см. стр. 113.

РАЗВЕДЧИК

Собирая информацию для обнаружения цели, ты получаешь **+1 к эффективности**. Прячась на заранее подготовленной позиции или применяя маскировку, бросай **+d6** при попытках избежать обнаружения.

Целью может быть человек, место, хорошее место для засады, предмет и т. д.

СОВРАННОСТЬ

Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить последствия непредвиденных проблем, психических повреждений (от ужаса или смятения), потери следа или чтобы **приложить особое усилие** при стрельбе или выслеживании.

Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке.

Если ты ослабляешь последствия указанного типа, то отменяешь их полностью. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале предышки твоя **особая защита** восстанавливается.

УЦЕЛЕВШИЙ

Благодаря опыту, полученному дорогой ценой, или оккультным ритуалам ты получаешь невосприимчивость к ядовитым испарениям мёртвых земель. Ты можешь питаться их флорой и фауной. У тебя **на одну ячейку стресса больше**.

Благодаря этому таланту у тебя появляется 10 ячеек стресса вместо 9. Максимальное количество ячеек стресса, которое может быть у любого персонажа (вне зависимости от способа их получения), — 12.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ ИЩЕЙКИ

- ♦ **ПАРА ДОБРОТНЫХ ПИСТОЛЕТОВ:** пара точных дуствольных пистолетов, из каждого можно повторно выстрелить без перезарядки. Кто их смастерил — Дочери Кардеры, Темплтон и Слейн, Имперская Кузня или другой оружейник? Чем они отличаются от обычных пистолетов? [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДОБРОТНАЯ ВИНТОВКА:** добротное длинноствольное охотничье оружие, смертоносное на дальней дистанции, но неудобное в ближнем бою. Частным лицам в Даскволе держать такие винтовки не положено по закону, но у тебя на нее есть армейские документы (настоящие или поддельные?) [**Нагрузка 2**];
- ♦ **ЭЛЕКТРОПЛАЗМЕННЫЕ БОЕПРИПАСЫ:** патронташ с электроплазменными боеприпасами, особенно полезными против духов, но менее эффективными против материальных существ. Их электрический разряд может ошеломить человека, но не нанесёт серьёзного ранение. Несколько попаданий могут оставить человека без сознания. Применение таких боеприпасов порождает сильное эхо в призрачном поле: начерти счётчик на 4 деления с названием «внимание Смотрителей Духов» и делай на нём отметку во время каждого дела, где используются такие боеприпасы [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДРЕССИРОВАННЫЙ ЛОВЧИЙ ПИТОМЕЦ:** твой зверь понимает твои команды и предугадывает твои действия. Подручный (специалист: охотник);
- ♦ **ПОДЗОРНАЯ ТРУБА:** латунная труба с линзами, позволяющая смотреть очень далеко. Складная. Можно прикреплять к винтовке в качестве прицела [**Нагрузка 1**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Как мне добиться от них [X]?
- ♦ Что они чувствуют на самом деле?
- ♦ Где их уязвимое место?
- ♦ Куда отправился [X]?
- ♦ Как мне найти [X]?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?



КУКЛОВОД

Хитрый комбинатор

Со стороны криминальный мир кажется спутанным клубком воюющих организаций и кровавых стычек, но опытный глаз во всем этом разглядит чёткую организацию. На самом деле это переплетение контактов, услуг, вендетт и тайн. А концы нитей находятся в руках авантюристов, которых называют кукловодами.

Играя кукловода, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему расчётливостью или тайным сговором. Привлекай своих друзей, союзников и сторонников, чтобы обеспечить своей команде успех. Мудро используй действия передышки и флешбэки, чтобы подготовиться к неприятностям и рассчитать, как проще выиграть. Если всё пошло наперекосяк, не паникуй и помни: это тоже было частью плана.

Опутывают ли тебя твои же нити услуг и долгов или же ты незримый постановщик, что наблюдает из-за кулис?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

● ● ● ● ОБЩЕНИЕ

● ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

Посредник. Изучение +1, манипулирование +1, резонанс +2.

Призрачный договор;

Координатор. Приказ +2, разведка +2. **Предвидение;**

Арестант. Драка +2, манипулирование +1, приказ +1. **Сиделец;**

Оператор. Проникновение +2, ремесло +2. **Комбинатор.**

РАСЧЁТЛИВЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ♦ **Салия**, торговец информацией. Возможно, надёжный контакт при поиске преступных дел или бывший партнёр, который тебя кинул?
- ♦ **Авгус**, архитектор. Возможно, хороший консультант по планировкам и историческим деталям или противник, изобретающий новые меры безопасности?
- ♦ **Дженна**, служанка. Возможно, осведомитель о происходящем среди знати?
- ♦ **Райвен**, химик. Возможно, хороший источник полезных снадобий?
- ♦ **Джерен**, архивариус у Синих Мундиров. Возможно, двойной агент в городской страже или любопытный офицер, интересующийся твоей преступной деятельностью?

ТАЛАНТЫ КУКЛОВОДА

ПРЕДВИДЕНИЕ

Дважды за дело ты можешь **содействовать**, не повышая свой стресс. Каждый раз рассказывай, как именно тебе удалось предусмотреть проблемы.

Ты можешь описать событие в прошлом, которое окажется полезным твоему товарищу сейчас, или же объяснить, как у тебя получилось предвидеть эту ситуацию и что удалось приготовить на этот случай.

КОМБИНАТОР

Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы **прикрыть** товарища по команде или чтобы **приложить особое усилие**, собирая информацию или работая над долговременным проектом.

*Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты прикрываешь товарища, то при этом отменяешь последствия для него или снижаешь их тяжесть. Присутствовать тебе при этом не обязательно: ты вместо этого рассказываешь, как тебе удалось подготовиться к ситуации. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале передышки твоя **особая защита** восстанавливается.*

КОНТРОЛИРУЕМАЯ СТРАСТЬ

Утоляя свою страсть, ты можешь изменить результат, выпавший на кубиках, на 1 или 2 пункта (вверх или вниз). Любой союзник, составляющий тебе компанию, может сделать то же самое.

Если ты, утоляя свою страсть, получил 4 на кубиках, ты можешь превратить этот результат в 5 или 6, а можешь в 3 или 2 (например, чтобы не увлечься страстью). Любой составивший тебе компанию союзник может делать то же самое, даже если у него другая страсть (но она так или иначе может быть утолена в твоей компании).

НИТОЧКИ

Бросай +d6 при проверках **общения**, когда собираешь информацию о цели перед делом. Кроме того, бросай +d6 при проверке **расклада** для этого дела.

Ты всегда можешь воспользоваться сетью осведомителей, чтобы получить полезные для дела сведения, даже если те, кто помогает тебе, сами об этом не знают.

ПРИЗРАЧНЫЙ ДОГОВОР

Когда ты заключаешь устный или письменный договор с человеком или любым другим существом, вы оба получаете метки, свидетельствующие о ваших обещаниях. Любой, кто нарушает договор, получает **повреждение 3-го уровня**, «Проклятие».

Метка договора обычно знакома всем, кто её видит: например, это знак на теле. Если ты получаешь проклятие ты чахнешь: слабеют мышцы, выпадают волосы, течёт кровь из ушей и глаз и так далее. Это продолжает-

ся, пока ты либо не выполнишь свои обязательства, либо не найдёшь способ снять проклятие.

РАСЧЁТЛИВОСТЬ

Благодаря тщательному планированию ты можешь во время передышки **добавить 1 дополнительное действие** себе или другому члену команды.

Если ты не используешь этот талант во время передышки, то можешь в следующем деле устроить флешбэк за счёт него.

СВЯЗИ

Во время передышки ты получаешь **+1 к результативности**, если **приобретаешь ресурсы** или **отводишь подозрения**.

Ты пользуешься своими связями, чтобы для тебя доставали полезные ресурсы на лучших условиях, запугивали свидетелей и т. д.

СИДЕЛЕЦ

При попадании в тюрьму твой **уровень розыска** считается на 1 меньше, ранг команды на 1 выше, а также ты получаешь **+1 к отношениям** с организацией, которой помогаешь в тюрьме, в дополнение к любым иным итогам **отсидки срока**.

Минимальный **уровень розыска** нулевой. С помощью этого таланта его нельзя сделать отрицательным. См. «Отсидка срока», стр. 170.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ КУКЛОВОДА

- ♦ **ДОБРОТНАЯ ЛЕГЕНДА:** у тебя есть документы, истории и слухи, а также фальшивые «отношения», позволяющие тебе сойти за другого человека [**Нагрузка 0**];
- ♦ **БУТЫЛКА ДОБРОТНОГО ВИСКИ:** отличный алкоголь из твоей коллекции, сильный и градусами, и производимым впечатлением [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ЧЕРТЕЖИ:** коллекция полезных карт города и планировок зданий. Ты можешь свободно выбирать, чертежи каких сооружений у тебя с собой [**Нагрузка 1**];
- ♦ **СОННОЕ ЗЕЛЬЕ:** доза снотворного, погружающая жертву в сон на час. Это не сверхъестественный сон, просто очень глубокий: с некоторыми усилиями спящего можно разбудить [**Нагрузка 0**];
- ♦ **МИНИАТЮРНЫЙ ПИСТОЛЕТ:** маленькое оружие с небольшим зарядом, которое легко спрятать в рукаве или кармане. У этого пистолета очень маленькая дальность стрельбы, буквально пара метров. Зато его трудно найти на тебе, даже в случае обыска [**Нагрузка 0**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Чего они хотят больше всего?
- ♦ К чему стоит присмотреться?
- ♦ На что тут стоит надавить?
- ♦ Как мне выяснить [X]?
- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Как мне добиться от них [X]?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?



МИСТИК

Специалист по магической теории и практике

В Городе мрака много потустороннего: там бродят одержимые жаждой мести призраки, там демоны манипулируют людьми ради своих загадочных целей, там таятся неназываемые и непостижимые ужасы. Лезть в этот тёмный мир без магической подготовки всё равно что отправиться в логово врага без оружия. Мистики — это те стражи, что всматриваются в темноту и пустоту, чтобы этого не приходилось делать другим.

Играя мистика, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему знаниями или магическими силами. Ищи странные и тёмные силы, подчиняй их своей воле. Сталкиваясь с опасностями применения магических сил, ты постепенно уничтожаешь себя в обмен на могущество.

Почему ты идёшь путём мистика? Как ты развиваешь свои способности? Ты обладаешь природным даром, являешься самоучкой или у тебя был учитель?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

● ● ● ● РЕЗОНАНС

● ● ● ● ИЗУЧЕНИЕ

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ. Изучение +1, приказ +1, разведка +2. **Принуждение;**

СЛУЖИТЕЛЬ КУЛЬТА. Общение +2, приказ +2. **Оккультист;**

БОЕВОЙ ЧАРОДЕЙ. Драка +2, разрушение +2. **Буря;**

ЧЕРНОКНИЖНИК. Изучение +1, общение +1, ремесло +2. **Ритуал.**

ТАИНСТВЕННЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ♦ **НИРИКС**, вселяющийся призрак. Возможно, хорошая наводчица или сбежавшая от тебя подчинённая?
- ♦ **СКАРЛОК**, вампир. Возможно, учитель или опасный недруг?
- ♦ **СЕТАРРА**, демон. Возможно, напарник в тёмных экспериментах или же вырвавшийся из-под твоего контроля враг, жаждущий мести?
- ♦ **КВЕЛЛИН**, знахарка. Возможно, опытная целительница и ясновидящая или твоя ученица, ушедшая с большим скандалом?
- ♦ **ГАЛЬКА**, торговка призраками. Возможно, хороший источник необычных магических ресурсов или соперник в оккультном мире Города мрака?

ТАЛАНТЫ МИСТИКА

ПРИНУЖДЕНИЕ

Ты можешь войти в **РЕЗОНАНС** с призрачным полем, чтобы заставить местного призрака появиться перед собой и повиноваться твоим приказам. Ты не испытываешь сверхъестественного страха в присутствии духов, которых призываешь или пытаешься контролировать (а вот твои товарищи могут и испугаться).

Ведущий сообщает, чувствуешь ли ты поблизости призраков. Если нет, ты можешь собрать информацию (например, с помощью **РЕЗОНАНСА**, **РАЗВЕДКИ** или **ИЗУЧЕНИЯ**), чтобы найти какого-нибудь. Типичный призрак жаждет чужой жизненной силы и мести. Принуждая призрака что-либо сделать, ты можешь давать ему общие или конкретные приказы. Но чем шире приказ сформулирован (например, «защитай меня»), тем больше шансов, что призрак интерпретирует его, исходя из своих желаний. Твоя власть над призраком сохраняется, пока тот не выполнит приказ или пока не пройдет день, в зависимости от того, что случится раньше.

БУРЯ

Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы произвести один из двух следующих эффектов: или нанести удар молнией как оружием, или вызвать поблизости от себя шторм (проливной дождь, пронизывающий ветер, непроглядный туман, ледяную метель и т. д.).

Прилагая **особое усилие** для применения этого таланта, ты дополнительно получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на серьёзные повреждения). Когда ты применяешь молнию как оружие, ведущий указывает её эффективность и описывает значимые побочные разрушения. Если ты применяешь молнию в бою против угрожающего тебе врага, то проходишь проверку навыка (обычно это **РЕЗОНАНС**). Когда ты призываешь бурю, ведущий указывает степень её эффективности. Когда ты применяешь эту силу для прикрытия или как отвлекающий манёвр, то, скорее всего, это командное действие **подготовки**, требующее проверки навыка **РЕЗОНАНСА**.

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ

Ты получаешь невосприимчивость к ужасу, который наводят некоторые существа своим видом. Кроме того, бросай +d6 при **испытаниях воли**.

С этим талантом ты не замираешь и не бежишь, когда сталкиваешься с потусторонним существом или сверхъестественным явлением.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Ты можешь использовать свою **особую защиту**, чтобы ослабить сверхъестественные последствия или чтобы **приложить особое усилие**, когда ты применяешь магию или борешься против неё.

Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты ослабляешь последствия указанного типа, то снижаешь их тяжесть или отменяешь полностью. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале передышки твоя **особая защита** восстанавливается.

ПРИЗРАЧНЫЙ РАЗУМ

Ты всегда чувствуешь, если поблизости есть сверхъестественное существо. Бросай +d6 при любых проверках **сбора информации** о сверхъестественном.

ОКУЛЬТИСТ

Ты знаешь секретные способы **ОБЩАТЬСЯ** с древними силами, забытыми богами или демонами. Пообщавшись с одним из них, бросай **+d6**, когда **ПРИКАЗЫВАЕШЬ** любым его почитателям.

ОБЩЕНИЕ с сущностью может потребовать особых ритуалов или путешествия в определённое место. Ведущий расскажет тебе, что именно надо сделать. Ты получаешь дополнительный кубик, **ПРИКАЗЫВАЯ** почитателям этой сущности, потому что можешь продемонстрировать тайные знания, полученные от неё, или свою способность влиять на неё.

РИТУАЛ

Ты владеешь ритуальной магией. Ты можешь **ИЗУЧИТЬ** оккультный ритуал (или разработать новый), чтобы вызвать сверхъестественное существо или явление. Взяв этот талант, ты сразу узнаёшь один ритуал.

Без этого таланта твоя уязвимость для сил, с которыми ты связываешься при изучении и применении ритуалов, крайне высока. Не стоит в это лезть. Подробнее о ритуалах см. стр. 266.

СТРАННЫЕ МЕТОДЫ

При **ИЗОБРЕТЕНИИ** или **СОЗДАНИИ** изделия с магическими свойствами ты получаешь **+1 к результативности** (1–3 превращается в 4–5 и т.д.). При взятии таланта ты сразу узнаёшь один магический рецепт.

Определяя первый магический рецепт, пройди вместе с ведущим весь процесс **ИЗОБРЕТЕНИЯ** (стр. 269).

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ МИСТИКА

- ♦ **ДОБРОТНЫЙ РАЗРЯДНЫЙ КРЮК:** длинный двуручный шест с проволоочной петлёй на конце, подсоединённый к электроплазменному генератору. Им можно поймать призрака и затаскать его в духоловную бутылку. Этот сделанный на заказ крюк — складной, поэтому у него **нагрузка 1**, несмотря на то что для его использования необходимы обе руки [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДОБРОТНАЯ МАСКА ДУХА:** магический предмет, позволяющий опытному мистика видеть сверхъестественные вещи в деталях. Она также даёт некоторую защиту от захвата тела призраками. Каждая маска духа уникальна. На что похожа твоя? Что делает её странной и страшной с виду? [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДУХОЛОВНЫЕ БУТЫЛКИ (2 шт.):** магический предмет для ловли духов. Это цилиндр из металла и хрусталя, размером примерно с буханку хлеба [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ПРИЗРАЧНЫЙ КЛЮЧ:** магический предмет, способный открывать призрачные двери. В призрачном поле накоплено эхо всего города за многие века. Иногда можно найти дверь в это место [**Нагрузка 0**];
- ♦ **ОБЕРЕГ ПРОТИВ ДЕМОНОВ:** магический предмет, которого демоны предпочитают избегать [**Нагрузка 0**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Что мистическое тут есть?
- ♦ Что отдаётся эхом в призрачном поле?
- ♦ Что спрятано или потеряно здесь?
- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Что заставляет их делать это?
- ♦ Как мне обнаружить [X]?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?



ПРОНЫРА

Незаметный диверсант и взломщик

Солнечного света больше нет — мир погрузился в вечную ночь. Среди авантюристов есть те, кто живёт во тьме и крадётсЯ под её покровом, проникая куда угодно. Взломщики, шпионы, диверсанты, тайные убийцы — всех их обычно называют пронырами.

Играя проныру, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему, прибегая к незаметности, или ловко обходишь опасности. Оставайся незамеченным, крадись мимо врагов, бей из темноты. Если что-то пошло не так, всегда можно снова укрыться во мраке... на время. Твой лучший союзник — тёмный переменчивый город, его чернильно-чёрные улицы и дорожки, идущие по крышам.

Откуда у тебя умение быть незаметным пронырой? Что именно больше всего нравится тебе в этом деле? Незримо шпионить за неосторожными? Показывать чудеса ловкости, перемещаясь по крышам? Сидеть в засаде, поджидая жертву в темноте?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

● ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ

● ● ● ● СНОРОВКА

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

АКРОБАТ. Манипулирование +1, общение +2, сноровка +1. **Дьявольская ловкость;**

Убийца. Драка +2, охота +2. **Засада;**

Взломщик. Разведка +2, ремесло +1, сноровка +1. **Диверсант;**

Шельма. Драка +2, общение +2. **Сорвиголова.**

ЛОВКИЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- ◆ **ТЕЛЬДА,** нищенка. Возможно, твой учитель в воровских делах а возможно, и конкурентка?
- ◆ **ДАРМОТ,** Синий Мундир. Возможно, это опытный офицер, неоднократно мешавший твоим делам, или старый друг, ставший законником, а не преступником?
- ◆ **ФРЭЙК,** слесарь. Возможно, специалист по замкам, у которого ты консультируешься, или тот мастер, что старается придумать замки, которые ты не сможешь вскрыть?
- ◆ **РОСЛИН КЕЛЛИС,** аристократка. Возможно, старая подруга или соседница, а возможно одна из жертв твоего шпионажа, одержимая местью?
- ◆ **ПЕТРА,** городская чиновница. Возможно, хороший источник информации?

ТАЛАНТЫ ПРОНЫРЫ

ДИВЕРСАНТ

Когда ты обходишь системы безопасности, для тебя не имеют значения **качество и ранг**.

Этот талант позволяет тебе противостоять оппонентам высокого ранга на равных. Ты можешь взламывать сейфы и замки, а также красться мимо элитной охраны — и твоя эффективность никогда не снижается из-за их высокого ранга или качества. Имеешь ли ты славу взломщика сейфов? Рассказывают ли люди истории о том, как тебе удалось проскользнуть под носом у двух старших инспекторов, или же тебе ещё только предстоит прославиться?

БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ

Если возникает вопрос о том, кто действует первым, ответ на него прост — ты!

Благодаря этому таланту ты будешь успевать раньше других в большинстве ситуаций. Некоторые очень тренированные персонажи, демоны и духи могут обладать аналогичной реакцией, но в остальных случаях ты быстрее всех и можешь прервать любое начатое действие. Этот талант чаще всего не отменяет необходимости задействовать навык, но может снизить риск или повысить эффективность.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЛОВКОСТЬ

Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы добиться одного из двух: или проявить чудеса атлетики на грани сверхчеловеческого, или сманеврировать так, чтобы враги по ошибке атаковали друг друга.

*Прилагая **особое усилие** для применения этого таланта, ты дополнительно получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на серьёзные повреждения).*

Если ты творишь чудеса атлетики (прыгаешь, бегаешь, балансируешь, лазаешь и т. д.), то можешь залезть по отвесной поверхности без удобных выемок и уступов, без повреждений спрыгнуть с третьего этажа, прыгнуть невероятно далеко и так далее. Если ты маневрируешь, путая своих врагов, то они попадают друг по другу за мгновение до того, как осознают свою ошибку. Ведущему придётся пройти проверку удачи, чтобы определить, насколько они навредили друг другу.

ЗАСАДА

Атакуя из засады или устанавливая ловушку, бросай **+d6 при проверке**.

Этот талант много выигрывает от подготовки, так что не забывай применять флешбэки.

ПРИЗРАЧНОСТЬ

Ты можешь частично сместиться в призрачное поле и обрести на несколько мгновений бесплотность и сходство с тенью. При этом ты увеличиваешь свой стресс на 2 пункта и ещё на 1 за каждый дополнительный эффект: состояние длится несколько минут, а не мгновений; невидимость вместо сходства с тенью; ты можешь летать по воздуху, как призрак.

С помощью этого таланта ты на несколько секунд обретаешь бесплотность. Ценой большего стресса ты вправе усилить этот эффект, что может повлиять на уровень риска или эффективность проверок, в зависимости от обстоятельств.

СОРВИГОЛОВА

Бросай **+d6** при **отчаянной** проверке, если согласен на **-d6** при испытаниях, когда ты столкнешься с ее последствиями.

Это талант для азартных. Дополнительный кубик очень полезен, но уж если последствия случаются, испытание выйдет, скорее всего, дороже. Но не зря же таких, как ты, называют сорвиголовами?

ТЕНЬ

Ты можешь применить **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с системами безопасности или обнаружения, или чтобы **приложить особое усилие** прыгая, бегая, лазая или скрываясь.

*Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты ослабляешь последствия указанного типа, то отменяешь их полностью. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале передышки твоя **особая защита** восстанавливается.*

ЭКСПЕРТ

Выбери один навык. Когда ты руководишь группой, применяющей этот навык, ты получаешь не более 1 пункта стресса вне зависимости от количества участников, проваливших свои проверки.

Это хороший способ прикрыть слабые места команды. Если у остальных твой любимый навык на ужасном уровне, то ты можешь их направлять, не рискуя получить слишком много стресса.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПРОНЫРЫ

- ◆ **Добротные отмычки:** добротно сделанные инструменты для вскрытия и обхода замков [**Нагрузка 0**];
- ◆ **Добротный теневой плащ:** плащ с капюшоном из редкого ирувийского теневого шёлка, помогающий сливаться с темнотой. Этот предмет повышает эффективность, когда ты прячешься [**Нагрузка 1**];
- ◆ **Лёгкое снаряжение верхолаза:** хороший набор снаряжения для лазания, легче и удобнее стандартного [**Нагрузка 1**]. Обычное снаряжение верхолаза даёт [**Нагрузку 2**];
- ◆ **Зелье тишины:** склянка с золотистой жидкостью, на несколько мгновений заглушающей все звуки в 10 шагах от выпившего [**Нагрузка 0**];
- ◆ **Ночные очки:** магическое устройство, позволяющее носящему видеть в кромешной тьме как при хорошем освещении [**Нагрузка 1**].

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ◆ Что они намерены делать?
- ◆ Как мне добиться от них [X]?
- ◆ К чему стоит присмотреться?
- ◆ Как лучше всего попасть внутрь?
- ◆ Где я могу спрятаться здесь?
- ◆ Как мне найти [X]?
- ◆ Что тут происходит на самом деле?



УМЕЛЦЫ

Специалист по технике и саботажу

Мир держится на технологии, криминальный мир — тоже. Умельцами называют авантюристов, что изготавливают наркотики, магические эссенции и бомбы, перевязывают раны и мастерят полезные инструменты. Причём умеют они не только создавать, но и ломать.

Играя умельца, ты получаешь опыт, когда пытаешься решить проблему своим мастерством или созданием переполоха. В Городе мрака полно механизмов, изделий искровой инженерии, сложных конструкций и электрических систем — того, что можно обернуть себе на пользу. Достань инструменты — и не сиди сложа руки.

Хорошая подготовка выделяет умельца среди прочих преступников. Откуда у тебя все эти знания? Какая сторона медали тебя привлекает больше: создание и восстановление или разрушение?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ



РАЗРУШЕНИЕ



РЕМЕСЛО

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ

Если ты затрудняешься выбрать стартовые навыки и талант, используй один из приведённых ниже готовых наборов.

ВРАЧ. Изучение +2, общение +1, сноровка +1. **Врач;**

САПЁР. Изучение +1, разведка +2, разрушение +1. **Саботажник;**

ГАДЮКА. Манипулирование +2, скрытность +2. **Ядовитость;**

ЗНАХАРЬ. Изучение +2, резонанс +2. **Алхимик.**

УМНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

♦ **СТАЦИЯ,** аптекарь. Возможно, бывшая преступница, занявшаяся законной алхимией, или наоборот?

♦ **ВЕЛЬДРЕН,** психонавт. Возможно, наркоман, почти не возвращающийся в ясное сознание, или исследователь психоделических миров за пределами человеческого понимания?

♦ **ЭКЕРД,** похититель трупов. Возможно, хороший источник «сырья»?

♦ **ДЖУЛ,** торговец кровью. Какие ещё необычные клиенты пользуются этими услугами?

♦ **МАЛИСТА,** жрица. Кому из забытых богов она служит?

СБОР ИНФОРМАЦИИ

- ♦ Что они намерены делать?
- ♦ Как мне добиться от них [X]?
- ♦ Говорят ли они правду?
- ♦ С чем я могу тут похимичить?

- ♦ Что может случиться, если я [X]?
- ♦ Как мне найти [X]?
- ♦ Что тут происходит на самом деле?

ТАЛАНТЫ УМЕЛЬЦА

Алхимик

При **изобретении** или **создании** изделия с алхимическими свойствами ты получаешь +1 к **результативности** (1–3 превращается в 4–5 и т. д.). При взятии таланта ты сразу узнаёшь один рецепт.

*Чтобы определить свой первый алхимический рецепт, пройди с участием ведущего весь процесс **изобретения** (стр. 269).*

Аналитик

Во время передышки ты получаешь возможность распределить **два продвижения** счётчика между любыми долгосрочными проектами, включающими расследование или создание новых рецептов или схем.

Врач

Ты можешь применять навык **ремесла**, работая с костями, кровью и иными телесными жидкостями, чтобы лечить раны или не давать пациенту умереть. Ты можешь **изучать** болезни и трупы. Все в твоей команде (включая тебя) бросают +d6 при **проверках лечения**.

*Мало кто в Городе мрака разбирается в анатомии и медицине. Без этого таланта попытки лечить обычно безуспешны или только ухудшают дело. Ты можешь воспользоваться этим талантом, чтобы оказать первую помощь (проходя проверку **ремесла**) и позволить своему пациенту игнорировать неприятные эффекты от повреждений в течение пары часов.*

Инженер

При **изобретении** или **создании** изделия, относящегося к искровой инженерии, ты получаешь +1 к **результативности** (1–3 превращается в 4–5 и т. д.). При взятии таланта ты сразу узнаёшь одну схему.

*Чтобы определить свою первую инженерную схему, пройди с участием ведущего весь процесс **изобретения** (стр. 269).*

Призрачный барьер

Ты можешь **разрушить** область при помощи мистических веществ. Это делает её непригодной для иного использования, зато для призраков она становится либо запретной, либо притягательной (по твоему выбору).

Если ты делаешь место запретным для призраков, они начинают всеми силами избегать его и испытывают мучения, если их затащить туда. Если ты делаешь место притягательным для призраков, они будут к нему стремиться и оставаться там. Если выгонять их оттуда силой, они испытывают мучения. Этот эффект длится несколько дней в области размером с небольшую комнату. Ведущий может пройти проверку мощности или качества особенно сильных или подготовленных духов, чтобы определить, насколько они способны сопротивляться эффекту.

Саботажник

Ты умеешь **разрушать** гораздо тише, чем это делается обычно, а причинённые тобой повреждения незаметны при беглом осмотре.

Ты можешь сверлить дырки, растворять предметы в кислоте, устраивать приглушённые взрывы: всё это ты делаешь очень тихо, и причинённый тобой ущерб не просто заметить, пока не станет слишком поздно.

Стойкость

Ты можешь потратить **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с переутомлением, слабостью или химическим воздействием, или чтобы **приложить особое усилие**, работая с техническими устройствами или химикатами.

*Применяя этот талант, сделай пометку в ячейке особой защиты в своём бланке. Если ты ослабляешь последствия указанного типа, то отменяешь их полностью. Если ты прилагаешь **особое усилие**, то получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на тяжёлые повреждения), не увеличивая стресс. В начале передышки твоя **особая защита** восстанавливается.*

Ядовитость

Выбери один вид наркотика или яда (из своей перевязи алхимика), к которому ты получаешь невосприимчивость. Ты можешь **особым усилием** выделить эту субстанцию через свою кожу или слюну или выдохнуть в качестве пара.

Прилагая особое усилие для применения этого таланта, ты дополнительно получаешь один из его эффектов (+d6, +1 к эффективности или возможность действовать несмотря на серьёзные повреждения).

Обретая этот талант, выбери один вид яда или наркотика. Изменить его ты можешь после того, как осуществишь долговременный проект. Ты можешь выбирать именно один вид вещества — а не эссенции вообще, яды вообще и т. д.

ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ УМЕЛЬЦА

- ♦ **ДОБРОТНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ МЕХАНИКА:** добротный сделанный набор инструментов для различной работы с механизмами. Лупа. Измерительные устройства [**Нагрузка 1**];
- ♦ **ДОБРОТНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СНОСА:** специализированный набор инструментов для разрушения. Маленькое, но мощное сверло. Молоток и стальные клинья. Фомка. Электроплазменный аккумулятор, зажимы, проволока. Ёмкости с кислотой. Искровой резак и канистра топлива [**Нагрузка 2**];
- ♦ **ДУХОВОЕ РУЖЬЁ И ДРОТИКИ, ШПРИЦЫ:** маленькая трубка и дротики, которые можно наполнять алхимическими субстанциями. Пустые шприцы [**Нагрузка 0**];
- ♦ **ПЕРЕВЯЗЬ АЛХИМИКА:** перевязь через плечо, снабжённая подшитыми войлоком кармашками, в которых помещаются три ёмкости с алхимическими веществами или искровые бомбы. Применяя вещества или бомбы из перевязи, выбирай составы, указанные в списке справа, либо снадобья собственной разработки. Об алхимии и бомбах подробнее см. на стр. 271. Во время передышки ты автоматически восполняешь запасы в перевязи, пока у тебя есть хоть какой-то доступ к поставщику или мастерской [**Нагрузка 1**];
- ♦ **УСТРОЙСТВА:** во время передышки, при наличии материалов и инструментов ты можешь использовать навык ремесла для создания устройств. См. «Устройства», стр. 273. Отмечай нагрузку отдельно за каждое устройство, использованное во время операции [**Нагрузка 1+**].

Алкагест
Головняк (яд)
Граната
Дымовая шашка
Искра (наркотик)
Левитационное масло
Огненное масло
Порошок утопленника
Ртуть
Связующее масло
Слепилка (яд)
Тормоз (яд)
Трансовый порошок

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Клинок или два: возможно, ты носишь с собой простой боевой нож. Или пару сабель. Или шпагу и стилет. Или тяжёлый мясницкий тесак [Нагрузка 1].

Твой выбор клинка может отражать твоё происхождение:

На севере (Акорос и Сковлан) предпочитают палаши широкие тяжёлые клинки с односторонней заточкой.

В Сиверосе вожди всадников обычно пользуются копьями, а для пешего боя носят характерные обоюдоострые кинжалы с очень широкими клинками, чаще всего с затейливо выгравированными эпизодами из семейной истории.

На Кинжальных островах корсары часто применяют узкие лёгкие клинки, предназначенные для стремительных выпадов и уколов, такие как шпага или стилет.

В Ирувии распространены изогнутые клинки, заточенные по внешнему краю на манер сабель или по внутреннему краю, как ятаган;

Метательные ножи: шесть лёгких маленьких ножей [Нагрузка 1];

Пистолет: тяжёлое казнозарядное огнестрельное оружие под один патрон. Убивает с двадцати шагов, медленно перезаряжается [Нагрузка 1];

Большое оружие: оружие, предназначенное для использования двумя руками. Секира, двуручный меч, боевой молот, древковое оружие. Охотничье ружьё. Мушкетон. Лук или арбалет [Нагрузка 2];

Необычное оружие: инструмент или какая-то диковина, которую превратили в оружие. Плеть, цеп, топорик, лопата, кусок цепи, стальной

заточенный веер, ботинки со стальными носами [Нагрузка 1];

Доспех: толстая кожаная куртка, укреплённые сапоги и перчатки [Нагрузка 2];

+Тяжёлый: дополнение в виде кольчуги, металлических пластин и шлема [Нагрузка +3]. Нагрузка тяжёлого доспеха прибавляется к нагрузке обычного, т. е. в сумме получается нагрузка 5;

Документы: краткие брошюры по разным вопросам, включая реестр представителей аристократических фамилий, офицеров стражи и других важных горожан. Чистая бумага, чернила, перо. Разные полезные карты [Нагрузка 1];

Инструменты для сноса: кувалда, железные клинья. Тяжёлый бур. Лом [Нагрузка 2];

Инструменты механика: набор инструментов для кропотливой инженерной работы: лупа, пинцет, молоточек, плоскогубцы, отвёртка и т. д. [Нагрузка 1];

Магические приспособления: флакон со ртутью. Мешочек с чёрной солью. Якорь для духов в виде камешка. Духовная бутылка. Флакон с электроплазмой, разбивающийся и расплёскивающий её при ударе [Нагрузка 1];

Светильник: простой масляный светильник, причудливая электроплазменная лампа или иной источник света [Нагрузка 1];

Снаряжение верхолаза: большой моток верёвки, маленький моток верёвки. Кошка. Маленький мешочек с мелом. Страховочный пояс с петля-

ми и металлическими кольцами. Набор крюков и молоток [Нагрузка 2];

Снаряжение взломщика: набор отмычек. Маленькая фомка. Немного масла для скрипучих петель. Моток проволоки и мелкие крючки. Мешочек с песком [Нагрузка 1];

Средства перевоплощения: театральный гримёрный набор. Блан-

ки документов, подготовленные для фальсификации. Бижутерия. Двусторонний плащ и приметная шляпа. Фальшивый нагрудный значок стражника [Нагрузка 1];

Оберег против духов: маленький волшебный предмет, который призраки предпочитают обходить стороной [Нагрузка 0].

ДЬЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

Если ты хочешь удачно применить какие-то особенности своих предметов (длину, скорость атаки и т. д.), попробуй заключить **сделку с дьяволом**, опираясь на эти детали.

«Ты можешь бросить +дб, удерживая противника своим копьем на расстоянии, но тебе придётся в конце концов отступить на улицу, где люди вас увидят».

«Ты можешь бросить +дб, находясь вплотную к противнику и стремительно вгоняя в него кинжал раз за разом, но ты будешь весь в крови. Это не получится скрыть от гостей на вечеринке».

Учитывая также влияние предметов на **уровень риска** и **эффективность**. Если ты без оружия бросаешься на вооружённого тесаком громилу, то это, скорее всего, *отчаянная* попытка. Если же он бежит прямо на дуло твоего пистолета, то ведущий может решить, что проверка безопасная.

При оценке уровня риска и эффективности обращай внимание на подобные детали — они могут оказаться существенными.





ГЛАВА 3

КОМАНДА

НАЧАЛО ПУТИ

На каких бы принципах ни было основано формирование команды, у них у всех есть общая особенность: их члены желают оставить после себя что-то, что продержится дольше своих основателей. Создавая с товарищами новую команду, ты строишь то, что при удаче надолго переживёт твои криминальные авантюры. Именно поэтому у нас есть специальные бланки для команд, где отмечаются их рост, развитие и влияние.

В некотором смысле именно команда — главный герой нашей истории про преступный мир Дасквола. Авантюристы приходят и уходят: гибнут, выгорают из-за **ТРАВМ**, отдаются своим страстям или, при большой удаче, уходят на покой с нажитым. Но команда остаётся. Приходят новички со свежими взглядами и устремлениями, и про них слагаются новые истории.

Из этой главы ты узнаешь обо всех типах команд, что бывают в игре, а также о том, как создать команду, которая понравится именно вашей компании.

На иллюстрации: многие преступники устраивают себе логово в старой системе подземных каналов под Даскволом.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

ВЫБЕРИТЕ ТИП КОМАНДЫ

От типа команды зависит, для выполнения каких дел она больше подходит, а также выбор талантов, подходящих именно для таких дел. Тип команды не является жёстким ограничением: перевозчики могут при случае заняться и рэккетом, как бандиты, и торговлей контрабандой, как барыги. Но основная деятельность команды — самый типичный способ для неё добывать **МОНЕТЫ** и опыт.

Есть шесть типов команд, из которых можно выбирать:

АДЕПТЫ

Служители забытого божества. Занимаются жертвоприношениями, обретением артефактов, освящением и прорицанием.

БАНДИТЫ

Наёмники и бойцы. Занимаются вымогательством, погромами, разбоем и сражениями.

БАРЫГИ

Продавцы запретного и опасного. Демонстрируют силу, поддерживают связи, организуют поставки и продажу товаров.

ДУШЕГУБЫ

Наёмные убийцы. Организуют исчезновения, несчастные случаи, похищения и расправы.

ПЕРЕВОЗЧИКИ

Контрабандисты. Осуществляют доставки нелегальных грузов, контролируют территорию и организуют вылазки за пределы города.

ТЕНИ

Воры и шпионы. Занимаются взломом, вредительством, грабежом и шпионажем.

Как и в случае с персонажем, тип команды определяет слухи, которые о ней ходят в Даскволе. Другие преступники и Синие Мундиры думают о вас как о «Душегубах» или «Адептах» и относятся соответственно.

Выбор типа команды — очень важное решение! Таким образом группа заявляет: «Мы хотим играть именно в это». Выбор фокусирует «преступления вообще» на чём-то конкретном вроде «перевозки запрещённых эссенций духов». Это помогает ведущему сосредоточиться на самых значимых сторонах игрового мира, а не пытаться охватить все возможности сразу.

Выбирать надо такую команду, в которой будет интересно играть всем: если тебе есть что сказать — не отмалчивайся во время обсужде-

ния. Тебе предстоит заниматься выбранным много часов, так что если тебе что-то не очень интересно, скажи об этом сразу.

Определившись с типом команды, возьмите соответствующий бланк и отметьте выбранные параметры, ориентируясь на следующие описания.

Команда начинается с 2 **МОНЕТАМИ** (это остатки ваших сбережений). У неё **ранг 0**, **жёсткий контроль** и **0 пунктов репутации**.

ВЫБЕРИТЕ РЕНОМЕ И ЛОГОВО

Ваша команда только-только сложилась и обзавелась логовом. Учитывая, что персонажи как-то жили до этого момента и занимались разными авантюрами, определите, с каким реноме среди организаций преступного мира вы начинаете свою карьеру. Выберите одну из характеристик в списке справа или придумайте свою.

Вы получаете опыт каждый раз, когда поддерживаете реноме своей команды, так что ещё раз задумайтесь, во что именно вы хотите играть. Будет ли команда безрассудно честолюбива, выбирая цели более высоких рангов? Будет ли она дерзко браться за дела, которые прочие считают слишком рискованными? Интересны ли вам потусторонние тайны Мрака?

Обсудите, где команда устроит своё **логово**. Начинаете вы организацией с **рангом 0**, то есть ваше логово — это очень скромное или вообще заброшенное место. Выберите один из описанных ниже вариантов или создайте свой:

- ♦ **Полузатоленный грот** в лабиринте подземных каналов под городом;
- ♦ **Заброшенная башня** на старой полуразрушенной стене;
- ♦ **Непритязательная задняя комната** в лавке;
- ♦ **Маленький заброшенный домик** в конце переулка;
- ♦ **Крытая жестью лачуга** на крыше большого дома;
- ♦ **Ржавый вагон**, брошенный на старых рельсах.

Взгляните на карту Города мрака (стр. 302) и выберите район, в котором находится ваше логово. Вы облюбовали бесхозный уголок в богатом районе или обустроили одну из хибар в бедняцком? Хорошее место для логова самых разных авантюристов — Вороний перекрёсток. Этот район печально известен своими уличными бандами и обнаглевшими преступниками.

ОПРЕДЕЛИТЕ СВОИ ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Ваша команда только что появилась на свет, но вы уже выбрали какую-то часть района своими **охотничьими угодами**. Обычно именно

Благородные

Дерзкие

Жестокие

Изобретательные

Неуловимые

Потусторонние

Профессиональные

Честолюбивые

там вы проворачиваете свои дела, так что это место вам хорошо известно. Охотничьи уголья не обязательно находятся в том же районе, что и логово. Уголья ваши невелики, 3–4 квартала, но вы уже задеваете чьи-то интересы. Весь город разделён между более крупными и сильными организациями.

Ведущий сообщает вам, какая из них владеет этой территорией, после чего вы решаете, как поступить:

- ♦ Заплатить ей. Отдайте 1 **МОНЕТУ** за возможность спокойно работать;
- ♦ Заплатить 2 **МОНЕТЫ**, выказав уважение, и добавить +1 к **отношениям** с этой организацией;
- ♦ Сэкономить и получить 1 к **отношениям** с этой организацией.

Охотничьи уголья обычно хороши для конкретного вида криминальной деятельности. У каждого типа команды есть список различных видов предпочитаемых операций для своих угодий. Например, у душегубов это *исчезновение, несчастный случай, похищение или расправа*. Выберите какой-то один в качестве предпочитаемого.

Готовясь к операции любимого типа в своих охотничьих угодьях, бросайте +d6 при любых проверках **сбора информации**, а также получите дополнительное **действие передышки** для подготовки к этому делу. Это может помочь вам обнаружить завязку, достать полезный ресурс, найти подходящего клиента и так далее.

Приобретая **территорию** (см. стр. 57), вы расширяете размеры или тип охотничьих угодий (или и то, и другое вместе). Уточните с ведущим детали описания новых мест и методы, которые там лучше всего работают.

ВЫБЕРИТЕ ТАЛАНТ

Изучите список талантов вашей команды и выберите один из них. Если вам трудно определиться, возьмите верхний: это хороший выбор по умолчанию. Очень важно выбрать талант, который нравится всем игрокам. В будущем, набирая опыт, вы можете получить новые таланты.

Подобно типу команды, реноме, логову и охотничьим угодьям, талант ещё один способ определить фокус игры. Вы не просто «авантюристы вообще», вы *дерзкие душегубы с логовом в старой сторожевой башне, охотничьими угодьями на Вороньем перекрёстке возле портового моста*, предпочитающие заниматься *расправами* и обладающие талантом **смертоносные**. Это очерчивает общий контур происходящего и помогает с самого начала задать направление игры.

ВЫБЕРИТЕ УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

Улучшение — это полезная деталь, помогающая команде каким-то образом: например, лодка или шайка подручных (см. подробные опи-

сания далее). У каждого типа команды есть два заданных стартовых **улучшения**, которые ему соответствуют (такие как **тренировка удали** и шайка громил у команды бандитов).

Вам надо выбрать **ещё два улучшения** для команды, так что в сумме вы начинаете игру с четырьмя. Выбирать можно из списка улучшений вашего типа команды, а также из общего списка улучшений, доступных всем. *Например, вы можете выбрать особое улучшение адептов «кабинет для ритуалов», а также общее улучшение «тренировка чутья».*

После выбора улучшений ведущий называет две организации, на отношения с которыми этот выбор влияет:

- ♦ Одна организация помогла вам добыть это улучшение. Её члены по какой-то причине симпатизируют вам, так что вы получаете модификатор **+1 к отношениям** с ними. Вы можете заплатить 1 **МОНЕТУ** в благодарность за их расположение и получить вместо этого модификатор **+2 к отношениям**;
- ♦ Другая организация понесла ущерб, когда вы обзавелись улучшением. Её члены вас не любят, и вы получаете модификатор **2 к отношениям** с ними. Вы можете откупиться от них 1 **МОНЕТОЙ** и получить вместо этого модификатор **1 к отношениям**.

В будущем, получив достаточно опыта, вы сможете приобрести больше улучшений (см. «**Развитие**», стр. 61).

ВЫБЕРИТЕ ЦЕННОГО ЗНАКОМОГО

Взгляните на список потенциальных знакомых в своём бланке команды. Выберите того из них, кто будет вам хорошим другом, давним союзником или партнёром в преступной деятельности. Ведущий после этого сообщит вам, на отношения с какими организациями повлиял ваш выбор.

- ♦ Одна организация тоже дружит с этим человеком, и вы получаете **+1 к отношениям** с ней;
- ♦ Другая организация с ним не дружит, и вы получаете **1 к отношениям** с ней.

Как вариант, данное знакомство для этих организаций ещё более значимо, так что вы получаете **+2 и 2 к отношениям** вместо +1 и 1.

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ♦ **ВЕРШИНЫ МАСТЕРСТВА:** ваша команда получает возможность стать мастерами своего дела. Теперь вы можете повышать навыки своих персонажей до 4 (без этого улучшения только до 3). Это улучшение стоит как четыре обычных;
- ♦ **ЖИЛЬЁ:** в вашем логове есть жилые комнаты. Без этого улучшения спать всем вам приходится где-то ещё, и в это время вы уязвимы;

- ♦ **Защищённое логово:** в логове установлены замки, сигнализация и ловушки против незваных гостей. Если взять это улучшение второй раз, то к этим мерам защиты добавляются магические, спасающие от духов. *Если необходимо выяснить, насколько эффективными все эти меры оказались против вторжения, вы можете пройти проверку ранга вашей команды;*
- ♦ **Каретник:** у вас есть повозка и два козла, которые могут её тянуть, а также каретник — сарай-стойло, где всё это хранится. Если взять это улучшение второй раз, то повозка получает броню и более крупных и быстрых козлов. *Лошадей в Даскволе мало, и большинство экипажей в городе возят крупные акоросские козлы;*
- ♦ **Качество:** каждое из этих улучшений повышает качество предметов определённого вида для всех персонажей игроков, даже если предмет и так добротный. Вы можете улучшать качество **документов, инструментов** (в том числе инструментов для сноса и инструментов механика), **оружия**, магических **приспособлений, снаряжения** (в том числе снаряжения взломщика и снаряжения верхолаза) и **средств** перевоплощения. *Так, если у вас ранг 0, но есть добротные отмычки (+1) и улучшение «качество снаряжения» (+1), вы можете эффективно справляться с замками с качеством 2;*
- ♦ **Лодочный сарай:** у вас есть лодка, причал и место, где можно хранить всё нужное для её эксплуатации. Если взять это улучшение второй раз, то лодка получает броню и большую грузоподъёмность;
- ♦ **Мастерская:** в вашем логове есть мастерская с инструментами для инженера и алхимика, а также небольшая библиотека с книгами, документами и картами. В таком логове вы можете заниматься долгосрочными проектами, не покидая его;
- ♦ **Подручные:** подручные — это либо шайка, либо один выдающийся специалист, работающий на вашу команду. Детали по подручным см. на следующих страницах;
- ♦ **Сокровищница:** в вашем логове есть надёжное хранилище для денег, вмещающее 8 монет. Взятое второй раз, это улучшение увеличивает его объём до 16 монет. Отдельная часть сокровищницы может использоваться как камера для пленников;
- ♦ **Тайное логово:** ваше логово хорошо замаскировано, и его расположение держится в секрете. Если его раскроют, то вы можете переместиться и снова спрятаться, потратив два действия передышки и заплатив количество **монет**, равное вашему рангу;
- ♦ **Тренировка:** с этим улучшением каждая тренировка во время передышки для получения опыта соответствующего типа (**чутья, удали, воли** или талантов) вместо 1 пункта приносит вам 2. Это улучшение позволяет быстрее развиваться. См. «Развитие», стр. 62. *Если у вас есть **тренировка воли**, то каждый раз, когда кто-то из команды тренирует во время передышки **волю**, он отмечает 2 пункта опыта (а не 1). Если у вас есть **тренировка талантов**, ты получаешь 2 пункта, когда тренировками заполняешь шкалу талантов персонажа.*

ПОДРУЧНЫЕ

Подручный — это одиночный специалист (или шайка), который работает на вашу команду. Чтобы обзавестись новым подручным, потратьте два пункта улучшений и опишите его по схеме, приведённой ниже.

Создание шайки

Выберите **тип шайки** из списка ниже:

- ♦ **Громилы:** убийцы, бойцы, чернорабочие;
- ♦ **Знатоки:** учёные, механики, оккультисты, химики;
- ♦ **Лазутчики:** разведчики, диверсанты, воры;
- ♦ **Мошенники:** аферисты, шпионы, пройдохи;
- ♦ **Странники:** моряки, извозчики, сталкеры мёртвых земель.

У шайки есть **масштаб** и **качество**, равные текущему рангу вашей команды. Масштаб и качество шайки растут, когда ранг команды повышается.

Если у команды ранг 0, то качество и масштаб шайки также равны 0 (т. е. это 1–2 человека). Когда у команды ранг II, то качество и масштаб шайки также равны 2 (12 человек).

Некоторые улучшения команды добавляют шайке свойство **«элитная»**, что даёт ей +d6 при проверках профильной деятельности. Так, если вы команда I ранга и у вас есть шайка элитных громил (+d6), они бросят 2 кубика, когда пытаются убить цель.

Создание специалиста

Запишите **тип** специалиста, отражающий его профильную область. Специалист может быть *врачом, сыщиком, оккультистом, убийцей, шпионом* и т. д.

Качество специалиста равно рангу вашей команды +1. Масштаб его всегда равен нулю (это 1 человек). Качество ваших специалистов растёт, когда ранг команды повышается.

Достоинства и недостатки

Каждому подручному дайте одно либо два **достоинства** из списка, а затем такое же количество **недостатков**.

Достоинства

- ♦ **Грозный:** подручный выглядит устрашающе с виду и обладает пугающей репутацией;
- ♦ **Лояльный:** подручный неподкупен и не предаст вас;
- ♦ **Самостоятельный:** подручный способен принимать толковые решения и проявлять инициативу в отсутствие прямых приказов;
- ♦ **Упорный:** подручный ни за что не отступится от начатого дела.

Недостатки

- ♦ **Необязательный:** подручный не всегда в доступе он может быть занят другими делами, предаваться своим порокам и т. д.;
- ♦ **Принципиальный:** у подручного есть этика или ценности, от которых он не отступится несмотря ни на что;
- ♦ **Распущенный:** подручный склонен к пьянству, разврату и выбалтыванию лишнего;
- ♦ **Свирепый:** подручный особенно жесток и склонен к насилию.

Улучшение подручного

Потратив два улучшения команды, вы можете добавить шайке или специалисту **дополнительный тип**. Пока подручный занимается делом, профильным хотя бы для одного из его типов, он пользуется своим полным уровнем качества. В остальных случаях его качество считается равным нулю. Подручный не может сочетать больше двух типов одновременно.

Применение подручного

Посылая подручного на задание, пройдите проверку его **качества**, чтобы посмотреть, как пойдёт дело. Как вариант, один из игроков может координировать его действия, руководя **совместной проверкой**. Если ты даёшь подручному прямые распоряжения, используй **приказ**. Если ты действуешь с ним бок о бок, применяй подходящий навык. Качество препятствия, с которым предстоит иметь дело, сравнивается с качеством подручного и определяет уровень риска и эффективность действия.

*Кровопускатели пытаются выжить Точильщиков из переулка, где те торгуют «искрой». Они посылают свою шайку громил, чтобы те выкинули Точильщиков вон. Ведущий бросает за качество громил 2 кубика, у него получается **3**. Час спустя громилы приползают с набитыми мордами. Один из них робко объясняет: «Босс, там реально крутые парни». Ведущий отмечает, что подручные провалили дело и получили повреждения.*

*На следующий день Арси возвращается и руководит группой лично, бросая свои 3 кубика за навык **драки** параллельно с двумя кубиками громил. На сей раз у Арси выпадает **6**: им удаётся выбить Точильщиков с территории. По крайней мере, временно.*

Повреждения, получаемые подручными, и их лечение

Подручные получают повреждения аналогично персонажам игроков. Повреждения бывают 4 уровней:

- 1. Ослаблен.** Эффективность подручного снижается;
- 2. Неэффективен.** Подручный работает с меньшим качеством (d6);
- 3. Бесплезен.** Подручный ничего не может делать, пока не выздоровеет;
- 4. Мёртв.** Подручного больше нет.

Все ваши подручные лечатся во время передышки. Если обстоятельства позволяют, то за время передышки каждый подручный уменьшает уровень повреждений на 1 (или на 2, если кто-то из персонажей игроков тратит действие передышки и помогает им восстановиться).

Если подручный погиб, его можно заменить. Потратьте количество **МОНЕТ**, равное вашему рангу +2, плюс два действия передышки, чтобы набрать новую шайку или нанять нового специалиста.

*Кровопускатели посылают свою шайку громил охранять логово от Красных Кушаков, пока сами персонажи игроков решают срочную проблему с демоном. К несчастью, уже помятых громил смертоносные и многочисленные Красные Кушаки просто вырезают (ведущий проходит для боя проверки удачи: у громил выпадает 2, а у Красных Кушаков **6&6**).*

Во время следующей передышки Арси занимается пополнением шайки. Она отправляется в порт и набирает новых громил напрямую из Сковлана, только-только сошедших на берег. У Кровопускателей ранг II, так что Арси надо потратить 4 монеты, чтобы у команды вновь была шайка. Эта работа занимает у Арси оба действия передышки.



ПАМЯТКА ПО СОЗДАНИЮ КОМАНДЫ

1 Выберите тип команды. От типа зависит общая цель группы, её таланты и способ её развития.

Вы начинаете с **рангом 0**, с **жестким контролем** и **репутацией 0**. На старте у вас **2 монеты**.

2 Выберите реноме и логово. Как вы выглядите в глазах других организаций: *благородные, дерзкие, жестокие, изобретательные, неуловимые, потусторонние, профессиональные, честлюбивые*. Взгляните на карту города и выберите район. Опишите своё логово в нём.

3 Определите свои охотничьи угодья. Взгляните на карту и выберите район, где находятся ваши охотничьи угодья. Определите, в каких вы отношениях с организацией, владеющей этими местами:

- ♦ Заплатите ей **1 монету**;
- ♦ Заплатите ей **2 монеты**. Улучшите **отношения** на **1**;
- ♦ Не платите. Ухудшите **отношения** на **1**.

4 Выберите талант. Их список приведён в серой колонке в середине бланка команды. Если трудно выбрать, возьмите первый талант из списка: это хороший вариант по умолчанию.

5 Выберите улучшения команды. Два улучшения уже отмечены у вас в бланке. Выберите

ещё два. Если у вас есть подручный, создайте его по описанной ранее схеме. Отметьте изменения в отношениях с другими организациями, связанные с этими улучшениями:

- ♦ Одна организация помогла вам достать улучшение. Добавьте **+1** к своим **отношениям** с ней или потратьте **1 монету** и добавьте **+2 к отношениям**;
- ♦ Другая организация пострадала, когда вы обзавелись своим улучшением. Ваши **отношения** с ней испортились на **2**, или вместо этого потратьте **1 монету** и ухудшите их на **1**.

6 Выберите ценного знакомого. Отметьте персонажа, который является вашим близким другом, давним союзником или партнёром по криминальной деятельности. Отметьте изменения отношений с другими организациями, связанными с этим знакомым:

- ♦ Одна организация тоже с ним дружит. Ваши **отношения** с ней улучшились на **1**;
- ♦ Другая организация с ним не дружит. Ваши **отношения** с ней ухудшились на **1**.

Вы можете также увеличить значимость этих **отношений** и вместо **+1** и **1** получить **+2** и **2** соответственно.

На иллюстрации: логово авантюристов над Кошачьим переулком возле порта.

АДЕПТЫ

Служители забытого божества

Вы слышали таинственный голос, зовущий из темноты. Вы повиновались ему. Вы его орудия и мир либо склонится перед этим голосом, либо погибнет.

Играя адептов, вы получаете опыт, когда творите угодные божеству деяния или воплощаете на деле его заветы. Вместо охотничьих угодий у вас есть священные места, которые вы используете для своих дел.

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА: ВОЛЯ**
- ♦ **ПОДРУЧНЫЕ:** шайка **ЗНАТОКОВ**

СВЯЩЕННЫЕ МЕСТА

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ♦ **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ:** уничтожить что-то ценное или важное во славу вашего божества;
- ♦ **ОБРЕТЕНИЕ АРТЕФАКТОВ:** добыть магический артефакт и посвятить его божеству;
- ♦ **ОСВЯЩЕНИЕ:** посвятить какое-то место божеству;

- ♦ **ПРОРИЦАНИЕ:** любыми средствами привлечь внимание божества и получить его наставление.

БОЖЕСТВО

Назовите своё божество (примеры см. на стр. 362) и опишите его двумя словами из списка: *грозное, жестокое, зловещее, лучезарное, непостижимое, спокойное, чарующее, чудовищное*

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **ГАГАН**, учёный.
- ♦ **АДИКИН**, оккультист.
- ♦ **ХАТЧИНС**, антиквар.
- ♦ **МОРИЯ**, торговка призраками.
- ♦ **МАТЕАС КЛАЙН**, аристократ.
- ♦ **БЕННЕТТ**, астроном.

УЛУЧШЕНИЯ АДЕПТОВ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА АДЕПТОВ:** вы получаете 2 дополнительных пункта нагрузки, которые можете тратить на документы или магические предметы. *Например, ты можешь носить книгу проклятий и лапу демона, оставаясь с нулевой нагрузкой;*
- ♦ **КАБИНЕТ ДЛЯ РИТУАЛОВ:** считается священным и магическим местом — **мастерской**, подходящей для оккультных практик и обрядов;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ГРОМИЛЫ:** все ваши подручные типа «громилы» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ЗНАТОКИ:** все ваши подручные типа «знаток» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЗАКАЛЁННЫЕ:** у каждого персонажа команды появляется **дополнительная ячейка ТРАВМЫ**. Это улучшение стоит как 3 обычных. Оно позволяет при желании вернуть в игру персонажа, получившего четвёртую травму.

АКТИВЫ АДЕПТОВ

КЕЛЬИ	ПРИТОН	ПОДНОШЕНИЯ	ДРЕВНИЙ ОБЕЛИСК	ДРЕВНЯЯ БАШНЯ
ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ
КОЛОДЕЦ ДУХОВ	ДРЕВНИЕ ВРАТА	СВЯТИЛИЩЕ	СВЯЩЕННЫЙ ИСТОЧНИК	ДРЕВНИЙ АЛТАРЬ

ДРЕВНИЕ ВРАТА: безопасный проход по мёртвым землям. Когда вы покидаете город через эти врата, духи мёртвых земель не трогают вас, пока вы не провоцируете их напрямую.

ДРЕВНИЙ АЛТАРЬ: бросайте **+d6** при проверке расклада, когда применяете план «**колдовство**». С вами благословение божества.

ДРЕВНИЙ ОБЕЛИСК: все магические ритуалы и силы обходятся вам на 1 пункт стресса дешевле. Этот эффект касается всех адептов, где бы они ни были, пока божество ими довольны. Вам не нужно быть рядом с обелиском, чтобы использовать эту силу.

ДРЕВНЯЯ БАШНЯ: бросайте **+d6** при **ОБЩЕНИИ** с древними сущностями в этом месте. Эта башня была заколдована ещё до Катаклизма и действует подобно магической линзе для концентрации энергии и направления её через чёрное зеркало в пустоту.

КЕЛЬИ: у ваших подручных **знатоков +1 к масштабу**. Большие места для тех, кто жаждет служить божеству.

КОЛОДЕЦ ДУХОВ: бросайте **+d6** при проверках **РЕЗОНАНСА** рядом с ним. Колодец духов привлекает призраков и других могущественных сущностей, и вы можете обращать это себе на пользу.

ПОДНОШЕНИЯ: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, в ходе которого вы занимались колдовством. Запуганные жители дают вам деньги, видя ваши тёмные ритуалы. Они не хотят быть следующими.

ПРИТОН: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **монет**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **подозрений**.

СВЯТИЛИЩЕ: бросайте **+d6**, когда **ПРИКАЗЫВАЕТЕ** или **МАНИПУЛИРУЕТЕ**, находясь в этом месте. Эффект сохраняется, пока божество довольно вашими действиями.

СВЯЩЕННЫЙ ИСТОЧНИК: бросайте **+d6** при проверках лечения. Древняя магическая энергия вливается здесь в раненых, ускоряя их выздоровление и причащая их своей силой.

ТАЛАНТЫ АДЕПТОВ

ИЗБРАННЫЕ

Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **изучения, манипулирования** или **резонанса** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

ВОПЛОЩЕНИЕ

Ваше божество иногда воплощается в мире смертных. Это может быть великим благом, но мотивы и стремления бога не похожи на ценности смертных. Вы предупреждены!

ПОМАЗАННЫЕ

Бросайте **+d6** при **испытаниях** сверхъестественными опасностями, а также при проверках **лечения** для исцеления повреждений сверхъестественной природы.

СВЯЗАННЫЕ ТЬМОЙ

Вы можете применять **командные действия** вместе с любым членом вашего культа, невзирая на разделяющее вас расстояние. Увеличив свой **стресс на 1 пункт**, вы можете прошептать сообщение, которое услышат все члены культа.

Какие магические средства обеспечивают вашу связь на больших расстояниях? Что в них странного или пугающего? При помощи какого ритуала новые члены культа обретают этот талант?

СИЛА КРОВИ

Каждое человеческое жертвоприношение снижает стоимость любого вашего ритуала **на 3 пункта стресса**.

Подробнее о ритуалах см. стр. 266.

УБЕЖДЁННОСТЬ

У всех персонажей игроков появляется дополнительная **страсть: поклонение**. Когда они утоляют свою страсть и устраивают угодное жертвоприношение, то не увлекаются страстью, даже если снимают слишком много стресса. Кроме того, божество единожды **содействует** тебе в одной любой проверке по твоему выбору — начиная с этого момента и до следующего поклонения.

Какие жертвоприношения ваше божество считает угодными?

ФАНАТИКИ

Ваши **подручные** беззаветно преданы культу. Они готовы ради него на всё: на любой риск и безумства. Они бросают **+d6** при проверках, когда действуют против врагов веры.

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ АДЕПТОВ

- 1 Студент Академии Дасквола опубликовал трактат, где говорится, что ваш бог — лишь искажённая интерпретация более древнего бога.
- 2 Среди аристократической молодёжи стало модно изображать припад-ки и видения. Вот только не все на самом деле притворяются.
- 3 При строительстве был найден древний колодец духов, и это пробу-дило запертых в нём ещё со времён Катаклизма сущностей.
- 4 Святыни культа-конкурента оказались связаны с Бессмертным Им-ператором. Култ состоит из императорских агентов или это просто совпадение?
- 5 Аристократ в отчаянной ситуации провёл ритуал, ища помощи ваше-го божества. Вы были избраны для её оказания.
- 6 Известный коллекционер артефактов скончался посреди улицы, из-рыгая чёрную кровь и судорожно повторяя имя вашего бога.
- Другой култ начал уничтожать артефакты и святилища любых иных богов. Кажется, у его представителей есть какие-то магические сред-ства обнаружения своих целей. Вы можете оказаться следующими.
- 1 Убит аристократ. На месте преступления — символика вашего боже-ства.
- Живущие вокруг вашего логова люди вдруг вместе занялись ка-ким-то строительством, словно в трансе собирая нечто чуждое из странных обломков.
- 3 В ваше логово явились три могучих призрака и объявили себя истин-ными древними руководителями вашего культа.
- 4 Избранный боец другого культа вызывает вашего на смертельный поединок.
- Смотрители Духов впали в древнее варварство и собираются сжечь «ведьму» на площади. Ваше божество требует, чтобы такого не случа-лось — ни сейчас, ни когда-либо.
- 6 В сумке тихеросского бродяги нашлась старая книга: написанное в ней противоречит важному принципу вашего учения.
- 1 Богатый култ предлагает вам сокровища (монеты, подручных, акти-вы) за то, чтобы вы отказались от своей веры и влились в его ряды.
- 2 В порт вернулось левиафанобойное судно без команды и вещей, за ис-ключением одной: огромной пирамиды из неизвестного металла, в монотонном гуле которой слышится тайное имя вашего бога.
- 3 У одной банды серьёзные оккультные проблемы с конкурентами. Вас наняли, чтобы разобраться с этим.
- 4 Кто-то кладёт благословенные монеты в рот умершим верующим, и их призраки возвращаются даже после того, как Смотрители Духов разобрались с ними. Кто это делает? И как?
- 5 Ваши алтари рассыпаются, а артефакты трескаются. Докажите истин-ность своей веры, или же вас ждёт отчаяние.
- 6

Совет ведущему: попробуй развить завязку из списка в дело типа «жертвоприноше-ние», «обретение артефактов», «освящение» или «прорицание». Чтобы усложнить за-вязку или дополнить её интересными деталями, используй таблицу на стр. 364 – 365.

БАНДИТЫ

Разбойники и бойцы

Одни команды строят хитрые планы, другие делают ставку на незаметность, третьи возятся с магией. А вы дерётесь. Кулак и клинок вот и всё, что вам нужно.

Играя бандитов, вы получаете опыт, когда успешно совершаете вымогательство, погром, устраиваете разбой или сражение.

Вы суровые громилы, предприимчивые наёмники или безжалостные разбойники?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА:** удаль
- ♦ **ПОДРУЧНЫЕ:** шайка **ГРОМИЛ**

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ♦ **ВЫМОГАТЕЛЬСТВО:** угрозы насилем с целью получения денег;
- ♦ **ПОГРОМ:** уничтожение ценного имущества противника;
- ♦ **РАЗБОЙ:** вооружённый грабёж;
- ♦ **СРАЖЕНИЕ:** прямое силовое подавление противника.

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **МЕГ**, боец на арене. Возможно, она учила вас драться... или она тоже занимается вымогательством?
- ♦ **КОНВЕЙ**, синий мундир. Возможно, осведомитель из стражи?
- ♦ **КЕЛЛЕР**, кузнец. Возможно, обеспечивает оружием?
- ♦ **ТОМАС**, врач. Возможно, бывший бандит, ставший медиком?
- ♦ **УОКЕР**, тюремный комендант. Возможно, наниматель, у которого порой есть работа для плохих парней?
- ♦ **ЛЮЦ**, владелец таверны. Возможно, хороший источник новостей и слухов?

УЛУЧШЕНИЯ БАНДИТОВ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА БАНДИТОВ:** вы получаете 2 дополнительных пункта нагрузки для доспехов или оружия. Например, ты можешь носить клинок и пистолет или же обычный доспех, оставаясь с нулевой нагрузкой;
- ♦ **ЗНАКОМЫЕ В КРЮЧЬЯХ:** в тюрьме ваш ранг считается на 1 выше. Это имеет значение для любых связанных с тюрьмой проверок, включая отсидку срока (см. стр. 170);
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ГРОМИЛЫ:** все ваши подручные типа «громилы» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ СТРАННИКИ:** все ваши подручные типа «странники» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЗАКАЛЁННЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется **дополнительная ячейка травмы**. Это улучшение стоит как 3 обычных. Оно позволяет при желании вернуть в игру персонажа, получившего четвёртую травму.

АКТИВЫ БАНДИТОВ

КАЗАРМА	ТЕРРИТОРИЯ	ЗАПУГАННЫЕ ЖИТЕЛИ	ОСВЕДОМИТЕЛИ	РЭКЕТ
АРЕНА	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ
ЛАЗАРЕТ	КРУЧЕ СИНИХ МУНДИРОВ	СКУПЩИК КРАДЕНОГО	СКЛАДЫ	КОРЕША С СИНИМИ МУНДИРАМИ

АРЕНА: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. Местные любят делать ставки на зрелищные драки.

ЗАПУГАННЫЕ ЖИТЕЛИ: вы получаете **+2 МОНЕТЫ** к награде за дело, включающее сражение или вымогательство. Местные жители боятся и спешат от вас откупиться. Они не хотят быть следующими.

КАЗАРМА: ваши подручные **ГРОМИЛЫ** получают **+1 к масштабу**. Большие места — больше членов банды.

КОРЕША С СИНИМИ МУНДИРАМИ: бросайте **+d6** при проверке расклада с планом «нападение». Уличные папури немного вам содействуют.

Круче Синих Мундиров: в конце каждого дела **вы снижаете подозрения на 2 пункта**. Стража не рискует с вами связываться и предпочитает смотреть в другую сторону.

ЛАЗАРЕТ: бросайте **+d6** при проверках лечения. В лазарете также есть койки для длительного лечения.

Осведомители: бросайте **+d6** при **сборе информации** перед делом. На улицах у вас есть глаза и уши, постоянно выискивающие подходящие цели.

РЭКЕТ: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. Местные вас побаиваются и охотно платят за «охрану».

Склады: бросайте **+d6** при **приобретении ресурса**. Вам есть куда складывать самую разную добычу, которая может потом пригодиться сама по себе или для обмена на что-нибудь полезное.

Скупщик краденого: вы получаете **+2 МОНЕТЫ к награде** за дело, если вашими жертвами были представители бедных слоёв общества. Опытный оценщик всегда найдёт сокровища среди барахла, которое вы собрали с небогатых людей.

ТАЛАНТЫ БАНДИТОВ

Опасные

Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **ДРАКИ**, **ОХОТЫ** или **РАЗРУШЕНИЯ** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

Братья по крови

Когда вы сражаетесь в бою вместе со своими подручными, они бросают **+d6** при **командной работе** (подготовке и совместных проверках). Все ваши подручные получают тип шайки **«громилы»** бесплатно (если они уже громилы, добавьте им ещё один тип).

*Если у вас есть улучшение «элитные громилы», то его эффекты складываются с эффектами этого таланта. Это значит, что если у вас есть подручный типа «знатоки», а вы берёте улучшение «элитные громилы», а затем — талант «братья по крови», то ваши знатоки после этого считаются громилами и бросают **+d6** при всех действиях, профильных для громил. Из-за этого таланта шайки могут относиться сразу к **трём типам**, превышая обычное ограничение в два типа.*

Изверги

Боятся — значит, уважают. Каждый ваш **уровень розыска** считается **территорией**.

*Максимальный **уровень розыска** равен 4. Сколько бы территории у вас ни было (из-за этой способности или других источников), минимальная стоимость повышения ранга всегда равна 6 пунктам **репутации**.*

Покровитель

Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в **монетах**.

Кто ваш покровитель? Почему он вам помогает?

Псы войны

Когда у вас война с другой организацией (отношения – 3), контроль у вас не снижается, а ваши персонажи продолжают получать по 2 действия во время передышки вместо 1.

С ноги

Применяя план «нападение», бросайте **+d6** при **проверке расклада**.

Этот талант срабатывает, когда нападение — основная суть операции. Он не относится ко всем иным операциям, где может случиться в том числе и драка.

Сквозь огонь и воду

Суровая жизнь закалила персонажей игроков. Бросайте **+d6** при **испытаниях**.

Этот талант касается только персонажей игроков, а не их подручных.

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ БАНДИТОВ

- 1 Неподальёку открылся новый ювелирный магазин. Там есть что хапнуть.
- 2 Местный купец хвалится, что никогда не платит вымогателям, и советует другим делать то же самое. Люди его слушают.
- 3 Рыбак хочет, чтобы кто-нибудь уничтожил лодки его конкурента.
- 4 Владелец таверны устал от еженощных драк. Он хочет, чтобы кто-то положил этому конец.
- 5 На перегонном заводе уволили всех сковланских работников и отказались оплатить отработанное время. Сковланцы ищут справедливости.
- 6 Группа купцов ищет наёмников, чтобы избавиться от местных вымогателей.
- 1 Синие Мундиры наставили новых постов, где обыскивают людей в поисках оружия и добирают свою норму арестов.
- 2 Городской Совет ищет костоломов, которые наконец прекратят попытки докеров сформировать профсоюз.
- 3 Аристократ нанял небольшую частную армию, чтобы охранять свою усадьбу. Там явно есть что защищать.
- 4 Искровые инженеры строят шумную лязгающую машину напротив жилого дома. Жильцы очень недовольны шумом и дымом.
- 5 В Крючях нанимают крепких ребят сопровождать особенную экспедицию в мёртвые земли. Все сталкеры в экспедиции осуждены на смертную казнь.
- 6 Сковланские солдаты угнали военный корабль вместе с вооружением и теперь атакуют суда в канале.
- 1 Конкурирующая банда держит свои добытые сокровища на видном месте в своём логове, рассчитывая, что её устрашающая репутация отпугнёт возможных грабителей.
- 2 Объявилась группа народных мстителей, калечащая всех, кого считает «преступными отбросами».
- 3 Опасная банда шастает по кварталу, нагло грабя жителей и угрожая всем, кто осмелится возражать.
- 4 Орда пустышек свирепствует в подземных каналах, затаскивая людей под воду и терроризируя округу, мешая торговать и развлекаться.
- 5 Владелец игорного дома ищет крепких ребят, которые добрались бы до одного очень крупного должника.
- 6 В Дасквол прибыл охотник на вампиров. Ему нужна помощь.

Совет ведущему: попробуйте развить завязку из списка в дело типа «вымогательство», «погром», «разбой» или «сражение». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используйте таблицу на стр. 364 – 365.

БАРЫГИ

Продавцы запретного и опасного

Все жители Дасквола мечтают сбежать из него. Они не могут выйти из города, зато могут обратиться к вам.

Играя барыг, вы получаете опыт, когда приобретаете партию товара, продаёте её или обзаводитесь новой территорией для торговли. Вместо охотничьих угодий у вас **торговые зоны**, где вы сбываете свои товары.

Чем вы торгуете? Кто ваш поставщик? Где и как вы продаёте товар?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА: воля**
- ♦ **ЛОГОВО: защищённое**

ТОРГОВЫЕ ЗОНЫ

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ♦ **ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ:** подавление врага для подтверждения своей власти над территорией;
- ♦ **ПОДДЕРЖАНИЕ СВЯЗЕЙ:** организация общественного мероприятия для улучшения отношений с клиентами и поставщиками;
- ♦ **ПОСТАВКИ:** сделка с получением нового товара или с новым поставщиком;

- ♦ **ПРОДАЖА:** крупная сделка с покупателем нелегального товара.

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **РОЛАН УОТТ**, судья. Возможно, у него есть бестолковый сын, который учится в Академии Дасквола и постоянно нуждается в ваших услугах?
- ♦ **ЛАРОЗ**, Синий Мундир. Возможно, ваш осведомитель из стражи?
- ♦ **ЛИДРА**, посредник. Возможно, знаменита своим умением расправляться с теми, кто не соблюдает условий сделки?
- ♦ **ХОКСЛИ**, контрабандист. Возможно, друг могущественных капитанов?
- ♦ **АНЯ**, девушка из золотой молодёжи. Возможно, посредник среди богемы?
- ♦ **МАРЛО**, главарь банды. Возможно, полезный партнёр с бандой крепких ребят?

УЛУЧШЕНИЯ БАРЫГ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА БАРЫГ:** один предмет, который вы несёте, считается спрятанным и не увеличивает нагрузку. Например, ты можешь нести оружие или партию наркотиков, прекрасно спрятав их и не увеличивая свою нагрузку;
- ♦ **ЗНАКОМЫЕ В КРЮЧЬЯХ:** в тюрьме ваш ранг считается на 1 выше. Это имеет значение для любых связанных с тюрьмой проверок, включая отсидку срока (см. стр. 170);
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ГРОМИЛЫ:** все ваши подручные типа «громилы» бросают +d6 при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ МОШЕННИКИ:** все ваши подручные типа «мошенники» бросают +d6 при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ХЛАДНОКРОВНЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется **дополнительная ячейка** стресса. Это улучшение стоит как 3 обычных.

АКТИВЫ БАРЫГ

ТЕРРИТОРИЯ	ЛИЧНЫЙ ПОРТНОЙ	ВСЕГДА В ДОЛЕ	ДОЗОРНЫЕ	ОСВЕДОМИТЕЛИ
ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	РОСКОШНАЯ ГОСТИНАЯ
СБЫТ ЗА ГРАНИЦУ	ПРИТОН	ЗАПАСЫ НА СКЛАДЕ	ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ	ЛЕГЕНДА

ВСЕГДА В ДОЛЕ: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, представляющее собой демонстрацию силы или поддержание связей. *Нечистые на руку чиновники порой делятся с теми, кто вовремя доказывает им свою полезность.*

ДОЗОРНЫЕ: бросайте **+d6** при проверках **ОХОТЫ** и **РАЗВЕДКИ** на своей территории.

ЗАПАСЫ НА СКЛАДЕ: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, включающее продажи или поставки. *У вас есть запасы товара, позволяющие подзаработать время от времени.*

ЛЕГЕНДА: бросайте **+d6** при **проверках расклада**, если вы используете план «**обман**» или «**переговоры**». *Поддельные документы, имена и лица сбивают ваших противников с толку.*

ЛИЧНЫЙ ПОРТНОЙ: бросайте **+d6** при **проверках расклада**, если вы используете план «**переговоры**». *Вы всегда прибываете на место действия в новом великолепном наряде.*

ОСВЕДОМИТЕЛИ: бросайте **+d6** при **сборе информации** перед делом. *На улицах у вас есть глаза и уши, постоянно выискивающие новых клиентов.*

ПРИТОН: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. *Вы обзавелись этим приютом, отняв его у кого-то, или же это новое заведение, появившееся на месте чего-то другого?*

РОСКОШНАЯ ГОСТИНАЯ: у вас есть место для встреч, где вы бросаете **+d6** при проверках **МАНИПУЛИРОВАНИЯ** и **ОБЩЕНИЯ**. *Клиентам нравятся шёлк, картины и хрусталь.*

СБЫТ ЗА ГРАНИЦУ: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. *Часть ваших товаров продаётся за пределами города.*

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ: в конце каждого дела вы **снижаете подозрения на 2 пункта**. *Вы проворачиваете дело под прикрытием законной деятельности, отвлекая стражей порядка.*

ТАЛАНТЫ БАРЫГ

Красноречие

Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **манипулирования, общения** или **приказа** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

Высшее общество

Знакомства решают всё. Каждый раз во время передышки вы получаете – 1 к уровню **подозрений**. При **сборе информации** об элите города бросайте +d6.

Знак качества

Ваш товар восхитителен. Его качество равно вашему **рангу +2**. Когда вы сталкиваетесь с другой командой или организацией, ведущий сообщает вам, кто в ней подсел на ваш товар (один, несколько, многие, все).

Качеством вашего товара можно воспользоваться при проверках удачи — например, чтобы выяснить, насколько впечатлён потенциальный клиент или насколько крепко к вашему товару привязан потребитель, или чтобы определить, не случилось ли побочных эффектов и так далее.

На крючке

Члены ваших шаек употребляют ваш товар. Добавьте им всем недостаток (необязательный, распушенный или свирепый), зато они получают +1 **уровень качества** (до максимума 4).

Покровитель

Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в **монетах**.

Кто ваш покровитель? Почему он вам помогает?

Призрачный рынок

При помощи ритуалов или иных средств вы нашли способ изменить свой товар так, чтобы он заинтересовал призраков и демонов. Они не платят деньгами. Чем они платят?

Ведущий наверняка придумает, чем именно платят новые странные клиенты. Но стоит подкинуть ему и свои идеи! Обычно этот талант сильно меняет игру, так что обсудите его как следует и придумайте что-то, что понравится всем. Если получится таинственно и странно, то это даже хорошо. Будет ещё одна загадка, которой можно заняться.

Соглашения

Друзья бывают не менее полезны, чем территория. До трёх ваших союзников (**отношения +3**) считаются для вас **территорией**.

*Если отношения изменяются, вы теряете соответствующую территорию, пока отношения снова не станут равны +3. Сколько бы территории у вас ни было (благодаря этому таланту или любым другим), повышение ранга не может стоить менее 6 пунктов **репутации**.*

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ БАРЫГ

- 1 Прожигатель жизни и законодатель мод заваливается в ваш район со своей компанией подхалимов в поисках очередных ярких впечатлений.
- 2 На улицах начинают продавать новый товар вроде вашего, подрезая цены. Не ваши ли поставщики это делают?
- Вашим обеспеченным клиентам надоело ходить на вашу территорию за покупками. Организуйте торговую точку в районе побогаче (или аналогично — для клиентов победнее).
- 3
- 4 Учащиеся Академии Дасквола интересуются вашим товаром, но его придётся доставлять к ним через серьёзную группу Синих Мундиров.
- 5 Какой-то одиночка стал продавать гораздо более популярную версию вашего товара.
- 6 Человек в маске готов хорошо заплатить вам за возможность аккуратно убить одного из ваших постоянных клиентов, когда тот... отвлечётся.
- Член Городского Совета намерен добиваться полного запрета на некий товар. И лучше бы это был ваш товар: ведь это поднимет цены до небес. Удастся ли его уговорить?
- 1
- 2 Шайка, работавшая на вашей территории много лет назад, возвратилась с Кинжальных островов и намерена вернуться к своим прежним делам.
- Синие Мундиры убили своего прежнего поставщика за то, что он «зашёл слишком далеко». Теперь они пришли к вам как к альтернативному источнику.
- 3
- 4 Контрабандисты в вашей цепочке поставок хотят избавиться от посредников и вести дела с вами напрямую.
- Хорошо известный вор со своей командой стал промышлять по разным нелегальным квартирам. Сейчас за их головы назначена награда: не получить ли её вам?
- 5
- 6 Притон ваших конкурентов уничтожила банда жестоких убийц. Сейчас банда хочет, чтобы вы взялись управлять этим притоном от их имени.
- Служители культа забытого бога пришли к вам с предложением: они могут сделать ваш товар гораздо привлекательнее, но... на определённых условиях.
- 1
- 2 На улицах какой-то человек яростно выступает против вашего товара, снижая спрос. Вот только вы вроде бы узнаете в нём одного старого клиента...
- 3 Новая шайка действует весьма толково и уверенно. По слухам, ею руководит призрак легендарного уличного дельца.
- 4 К вам внезапно явились призраки ваших бывших покупателей. Они требуют дозы.
- 5 Колдун-убийца охотится на продавцов и покупателей нелегального товара, оставляя их опустошённые трупы бродить по улицам.
- 6 Скандально известный левиафанобой хочет кое-чего... вы таким не торгуете. Но он предлагает более чем достойную цену.

Совет ведущему: попробуй развить завязку из списка в дело типа «демонстрация силы», «поддержание связей», «поставка» или «продажа». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используй таблицы на стр. 364 – 365.

ДУШЕГУБЫ

Наёмные убийцы

Вы профессиональные убийцы: смерть — ваша специальность. В Городе мрака это означает, что у вас дополнительные проблемы с колоколами духов и мстительными призраками. Готовьтесь!

Играя душегубов, вы получаете опыт, когда успешно устраиваете чьё-то исчезновение, несчастный случай, похищение или расправу.

Руководствуетесь ли вы какими-нибудь моральными принципами, когда решаете, кого можно убивать? Любой ли может стать вашей целью?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА: ЧУТЬЁ**
- ♦ **ТРЕНИРОВКА: УДАЛЬ**

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ♦ **ИСЧЕЗНОВЕНИЕ:** жертва пропадает бесследно;
- ♦ **НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ:** убийство, замаскированное под трагическую случайность;
- ♦ **ПОХИЩЕНИЕ:** захват человека с целью получения выкупа;
- ♦ **РАСПРАВА:** явное и демонстративное убийство.

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **ТРЕВ**, главарь банды. Возможно, благодаря ему ваша команда увидела свет?
- ♦ **ЛИДРА**, посредник. Возможно, именно она сводит вас с клиентами?
- ♦ **ИРИМИНА**, жестокая аристократка. Возможно, потенциальный покровитель вашей команды?
- ♦ **КАРЛОС**, охотник за головами. Возможно, источник правительственных заказов «на устранение»?
- ♦ **ЭКЗЕТЕР**, Смотритель Духов. Возможно, двойной агент, шпионящий для вас?
- ♦ **СЕВОЙ**, богатый торговец. Возможно, связывает с зажиточными клиентами?

УЛУЧШЕНИЯ ДУШЕГУБОВ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА ДУШЕГУБОВ:** вы получаете 2 дополнительных пункта нагрузки для оружия или снаряжения. Например, ты можешь носить пистолет (оружие) и снаряжение взломщика, оставаясь с нулевой нагрузкой;
- ♦ **ЗНАКОМЫЕ В КРЮЧЬЯХ:** в тюрьме ваш ранг считается на 1 выше. Это имеет значение для любых связанных с тюрьмой проверок, включая отсидку срока (см. стр. 170);
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ГРОМИЛЫ:** все ваши подручные типа «громилы» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ЛАЗУТЧИКИ:** все ваши подручные типа «лазутчики» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЗАКАЛЁННЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется **дополнительная ячейка травмы**. Это улучшение стоит как 3 обычных. Оно позволяет при желании вернуть в игру персонажа, получившего четвёртую травму.

АКТИВЫ ДУШЕГУБОВ

УЧЕБНЫЙ ПОЛИГОН	ПРИТОН	СВОДЧИК	ОСВЕДОМИТЕЛИ	МИНОГОВАЯ ФЕРМА
ТРОФЕИ С ЖЕРТВ	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ
РЭКЕТ	ЛАЗАРЕТ	ПРЕДСТАВИТЕЛЬ	ЛЕГЕНДА	ГОРОДСКИЕ АРХИВЫ

ГОРОДСКИЕ АРХИВЫ: бросайте **+d6** при проверке расклада, если вы используете план «скрытность». Вы можете использовать схемы зданий и иные документы, чтобы выбрать хороший путь.

ЛАЗАРЕТ: бросайте **+d6** при проверках лечения. В лазарете также есть койки для длительного лечения.

ЛЕГЕНДА: бросайте **+d6** при проверке расклада, если вы используете план «обман» или «переговоры». Поддельные документы, имена и лица сбивают ваших противников с толку.

МИНОГОВАЯ ФЕРМА: бросайте **+d6** при отводе подозрений во время передышки после дела, в ходе которого произошло убийство. У вас есть тихий и простой способ избавляться от трупов.

Осведомители: бросайте **+d6** при сборе информации перед делом. На улицах у вас есть глаза и уши, постоянно выискивающие подходящие цели.

Представитель: вы получаете **+2 монеты** к награде за дело, связанное с клиентами из высшего класса. Этот полезный посредник со связями помогает вам находить богатых клиентов.

ПРИТОН: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количе-

ство кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **монет**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **подозрений**.

РЭКЕТ: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **монет**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **подозрений**. Местные вас побаиваются и охотно платят за «охрану».

Сводчик: вы получаете **+2 монеты** к награде за дело, связанное с клиентами из низшего класса. Этот уважаемый человек помогает обеспечить лучшие заказы от небогатых горожан.

ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ: в конце каждого дела вы снижаете **подозрения на 2 пункта**. Вы проворачиваете дело под прикрытием законной деятельности и таким образом отвлекаете стражей порядка.

Трофеи с жертв: вы получаете **+1 репутации** за каждое дело. Слухи о вашей пугающей коллекции распространяются, а дерзость в криминальном мире ценят.

Учебный полигон: у ваших подручных **лазутчиков +1 к масштабу**. Хорошая тренировка позволяет им драться как более крупная банда.

ТАЛАНТЫ ДУШЕГУБОВ СМЕРТОНОСНЫЕ

Каждый персонаж команды может добавить **+1 уровень** к навыку **ДРАКИ, ОХОТЫ** или **ПРОНИКНОВЕНИЯ** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

Без следа

Когда вы проворачиваете дело в полной тайне или инсценируете несчастный случай, вы получаете половину **репутационной** ценности жертвы (а не ноль). Если в конце передышки **подозрения** равны 0, увеличьте свою репутацию на +1.

Многие клиенты предпочитают тихие решения своих проблем. Этот талант выгоден для тех, кто не желает светиться.

Воронья пелена

Благодаря с трудом приобретённому опыту либо тайной магии вы умеете прятать свою деятельность от похоронных ворон. Теперь убийства во время дела не увеличивают для вас **подозрения** дополнительно.

Когда вы кого-то убиваете, колокола в крематории не звонят. Есть ли у вас специальный ритуал инициации, который позволяет надеть других этим талантом?

Гадюки

Приобретая или создавая яды, вы получаете **+1 к результативности** своей проверки. Применяя яд, вы считаетесь невосприимчивыми к его эффектам.

Невосприимчивость к этому типу яда длится в течение всего дела, пока у вас не наступит передышка.

Испепеление

Вы освоили магический метод уничтожения духа живой жертвы в момент убийства. Ценой **3 пунктов стресса** вы можете направить электроплазменную энергию из призрачного поля, чтобы уничтожить тело и дух, заставив их рассыпаться тлеющими угольками.

Этот талант активируется в момент смерти жертвы: ты или поднимаешь свой стресс на 3 сразу же, или теряешь возможность его применить. Некоторые особо могущественные сверхъестественные существа или хорошо защищённые жертвы могут быть невосприимчивы или устойчивы к этому таланту.

Покровитель

Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в **монетах**.

Кто ваш покровитель? Почему он вам помогает?

Хищники

Применяя для убийства планы «скрытность» или «обман», бросайте **+d6** при **проверке расклада**.

Этот талант работает только для дел, цель которых — убийство. Он не касается других операций с планом «скрытность» или «обман», в ходе которых вы можете кого-то убить.

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ ДУШЕГУБОВ

- 1 Два враждующих благородных дома подсылают друг к другу убийц.
- 2 Угасающий благородный дом хочет отомстить длинному списку врагов.
- 3 Скорбящий аристократ (или скорбящая аристократка) жаждет мести за сына, убитого на формальной дуэли.
- 4 Аристократ хочет уничтожить своего врага, капитана-левиафанобоя, до того, как тот отправится на следующую охоту.
- 5 Аристократ добивается очень выгодного брака, и ему нужно убить ухажёра-конкурента.
- 6 Аристократа заказала другая организация, и теперь он платит за то, чтобы устранить её лидера, слабо представляя себе последствия.
- 1 Криминальному боссу предъявлены обвинения, а инспектор не берёт взятку. Надо убрать свидетелей.
- 2 Новый чиновник хочет непомерных взяток за то, чтобы смотреть в другую сторону. Дешевле его просто убить. Вы получаете несколько предложений от разных банд.
- 3 Три воюющие уличные банды нанимают убийц.
- 4 Крупный криминальный босс наслаждается безопасностью в подконтрольной тюрьме. Конкуренты хотят, чтобы вы достали его прямо там.
- 5 Последний выживший из уничтоженной организации жаждет мести.
- 6 Член криминальной организации сбежал, прихватив казну. Найдите его и убейте так, чтобы это стало достойным примером для остальных.
- 1 Два конкурирующих торговых дома нанимают убийц друг для друга.
- 2 Шпион вычислил важного чиновника Дасквола, смерть которого послужит зарубежным интересам.
- 3 Тёмному культу нужно в ритуальных целях совершить ряд определённых и довольно странных убийств.
- 4 Отвергнутый любовник желает смерти своей бывшей пассии (и его удачливого соперника).
- 5 Несколько бедных семей скидываются, чтобы вы избавили их от жестокого начальника работного дома.
- 6 Необычайно здравомыслящий призрак берётся привести вас к своему убийце, чтобы вы с ним расправились, — а потом к спрятанным сокровищам.

Совет ведущему: попробуйте развить завязку из списка в дело типа «исчезновение», «несчастный случай», «похищение» или «расправа». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используйте таблицу на стр. 364 – 365.

ПЕРЕВОЗЧИКИ

Контрабандисты

Запрещённые товары — основа жизни в Городе мрака и для тех, кто ими пользуется, и для тех, кто получает сборы с них, законные и не очень. Без перевозчиков этот город пропадёт.

Играя Перевозчиков, вы получаете опыт, когда успешно переправляете незаконный груз, находите новых клиентов или источники товара. Вместо предпочитаемых типов операций у вас есть *виды грузов*.

Что именно вы возите? Есть ли у вас принципы, что возить, а с чем не связываться?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА: УДАЛЬ**
- ♦ **ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО:** лодка/повозка

ВИДЫ ГРУЗОВ

Выберите предпочитаемый вид грузов:

- ♦ **КОНТРАБАНДА:** предметы роскоши, наркотики, запрещённые предметы искусства и так далее;
- ♦ **МИСТИКА:** эссенции духов, призраки, ритуальные предметы;
- ♦ **ОРУЖИЕ:** армейское вооружение, боеприпасы, взрывные устройства;
- ♦ **ПАССАЖИРЫ:** люди или животные, которых надо перевозить тайно.

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **ЭЛИНН**, докер. Возможно, тот бесценный друг, что способен одолеть дьявольскую бюрократию Империи?
- ♦ **РОЛАН**, наркоторговец. Возможно, клиент с хорошими связями в криминальном мире?
- ♦ **СЕРА**, торговец оружием. Возможно, поставщик с контактами в армии?
- ♦ **НЬЕЛЛЬ**, торговка призраками. Возможно, поставщик особенно странных грузов?
- ♦ **ДЕККЕР**, анархист. Возможно, покупатель незаконных инструментов для нужд революции?
- ♦ **ЭСМЕ**, владелец таверны. Возможно, источник полезных новостей и слухов?

УЛУЧШЕНИЯ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА ПЕРЕВОЗЧИКОВ:** два предмета, которые вы носите с собой, идеально скрыты. Ты можешь нести контрабандный груз (нагрузка 1) и пистолет, которые не обнаруживаются даже при обычном обыске;
- ♦ **КАМУФЛЯЖ:** ваш транспорт, пока он не движется, очень трудно обнаружить. Он сливается с местностью или выглядит совершенно обычным и неинтересным (на ваш выбор);
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ СТРАННИКИ:** все ваши подручные типа «странники» бросают +d6 при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **БАРЖА:** делает ваше логово *мобильным*. Вы можете переместить его на другое место за одно действие передышки;
- ♦ **ХЛАДНОКРОВНЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется **дополнительная ячейка стресса**. Это улучшение стоит как 3 обычных;
- ♦ **ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО:** все перевозчики начинают со своим транспортным средством. Если взять это улучшение второй раз, транспортное средство получает **броню**.

АКТИВЫ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

ТЕРРИТОРИЯ	СТОРОННИЕ ЗАРАБОТКИ	ТОРГОВЕЦ РОСКОШЬЮ	ПРИТОН	ТАВЕРНА
ДРЕВНИЕ ВРАТА	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ТЕРРИТОРИЯ
ТАЙНЫЕ МАРШРУТЫ	ОСВЕДОМИТЕЛИ	ФЛОТ	ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ	СКЛАДЫ

ДРЕВНИЕ ВРАТА: безопасный проход по мёртвым землям. Когда вы покидаете город через эти врата, духи мёртвых земель не трогают вас, пока вы не провоцируете их напрямую.

Осведомители: бросайте **+d6** при **сборе информации** перед делом. На улицах у вас есть глаза и уши, постоянно высскивающие новых клиентов.

Притон: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **монет**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **подозрений**. Возможно, там вы сбываете часть контрабанды? Или же стараетесь не смешивать разные дела?

Склады: бросайте **+d6** при **приобретении ресурса**. Вам есть куда складывать самые разные грузы, которые могут потом пригодиться сами по себе или для обмена на что-нибудь полезное.

Сторонние заработки: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **монет**, равное самому большому вы-

павшему числу минус уровень **подозрений**. Что это за законное предприятие? Как вы тайком получаете с него деньги?

Таверна: в этом помещении бросайте **+d6** при проверках **манипулирования** и **общения**. Дружеский разговор под хорошую выпивку может дать очень многое.

Тайные маршруты: бросайте **+d6** при **проверке расклада**, если вы воплощаете план «перевозка». Вы пользуетесь давно забытыми подземными каналами, тёмными проулками среди развалин и другими неочевидными путями.

Тайные операции: в конце каждого дела вы **снижаете подозрения на 2 пункта**. Под видом чего вы проворачиваете свои дела? Как вы обзавелись этим прикрытием?

Торговец роскошью: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, связанное с клиентами из высшего класса. Для торговли элитными вещами нужен наметанный глаз и хорошие знакомства.

Флот: у всех ваших подручных есть свои транспортные средства. Это обычные лодки или экипажи, качество которых равно вашему рангу.

ТАЛАНТЫ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

ЧЛЕН СЕМЬИ

Опишите одно из ваших транспортных средств по правилам создания **подручных**, используя перечисленные ниже достоинства и недостатки. Такой подручный может участвовать в **командных действиях**, используя для проверок своё качество (оно равно вашему рангу +1). Транспортное средство не может руководить совместной проверкой, только участвовать в ней.

ДОСТОИНСТВА ТРАНСПОРТА:

- ♦ **МАНЕВРЕННЫЙ:** им удобно управлять. Считайте это **содействием** в сложных манёврах;
- ♦ **Простой:** его легко ремонтировать. Во время передышки снимайте с него все повреждения;
- ♦ **Прочный:** он продолжает работать, даже когда бесполезен.

НЕДОСТАТКИ ТРАНСПОРТА:

- ♦ **Дорогой:** на его содержание каждую передышку уходит **1 монета**;
- ♦ **Заковыристый:** только один человек понимает все нюансы его работы. Без него качество вашего транспортного средства считается **на 1 пункт ниже**;
- ♦ **Приметный:** он отличается от других. Когда вы используете его в деле, **уровень подозрений** дополнительно **возрастает на 1**.

ВСЕ ПРИ ДЕЛЕ

Во время **передышки** один из ваших **подручных** может совершить действие, чтобы **приобрести ресурс** для команды, **отвести подозрения** или поработать над **долгосрочным проектом**.

ЛИХАЧИ

Вступая в конфликт на своём транспортном средстве, вы получаете **+1**

к **эффективности**, когда речь идёт о его скорости и нанесении повреждений. У вашего транспортного средства появляется **броня**.

Если у него уже есть броня, этот талант даёт дополнительную ячейку брони.

ОБЫЧНЫЕ ПРОХОЖИЕ

Во время **передышки** ваш **уровень подозрений** снижается на **1**. Пока он меньше 4 или равен этому числу, бросайте **+d6**, когда обманываете людей, пытаясь сойти за обычных граждан.

ОТЩЕПЕНЦЫ

Каждый персонаж команды может добавить **+1 уровень** к навыку **драки**, **проникновения** или **сноровки** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

ПОЛЕЗНЫЕ ЛЮДИ

Вы снабжаете нелегальными товарами другие организации, которые, логичным образом, заинтересованы в ваших успехах. Когда вы получаете **репутацию**, вы получаете на **1 пункт репутации** больше.

ПРОВОЗ ПРИЗРАКОВ

В результате неприятного опыта или оккультного ритуала все члены команды неуязвимы к захвату тела призраками. Зато вы можете «нести» в себе призрака как пассажира.

Что вы делаете, чтобы «перевозить» призраков? Нужно ли согласие призрака или же при помощи этого таланта вы можете поймать его силой?

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ ПЕРЕВОЗЧИКОВ		КОНТРАБАНДА/ГРУЗ
1	Сковланские мятежники нуждаются в оружии и боеприпасах для своих терактов в учреждениях города	Беглые преступники, шпионы (незаконно)
2	Организаторы профсоюза хотят вооружить рабочих на заводе перед забастовкой	Нарушающие контракты рабочие (незаконно)
3	Большая война банд создаёт высокий спрос на армейское оружие и боеприпасы	Дьявольщина или опасный артефакт (незаконно)
4	Аристократ в изгнании, прячущийся в Даскволе, внезапно и срочно должен попасть домой. Без объяснений	Анархисты или мятежники (незаконно)
5	Левиафанобойное судно совершало незарегистрированные остановки. Встретьте его за городом и вернитесь кое с какими вещами, не проходя досмотр	Беженцы или иммигранты (ограничение доступа)
6	Богатая наследница хочет выбраться из города, чтобы тайно встретиться с любимым. Если вы изобразите похищение, то выкуп делится пополам	Тайно перемещающийся аристократ или чиновник
1	Городской Совет запрещает прежде легальный товар	Хороший табак, вино, виски (налоги)
2	Массовый побег из Крючьев означает, что беглецы ищут способ как-то выбраться из города	Предметы роскоши: парфюмерия, шёлк, специи (налоги)
3	За символическую плату один из Синих Мундиров поможет вам приобрести транспортное средство, изъятое у другой банды	Скот и опасные звери (ограничения на владение)
4	В Тихересе изобрели новый наркотик. Его тут же запретили. Разумеется, его все хотят	Лекарства, алхимические снадобья (ограничения на владение)
5	Маршрут закрыт для проезда (и неинтересен Синим Мундирам) из-за угрозы обвала/магических аномалий/ядовитого газа/пожаров	Оружие военного образца (ограничения на владение)
6	Криминальной организации нужно переправить в Крючья оружие, чтобы захватить тюремный блок	Наркотики (налоги)
1	Культ какого-то божества хочет провезти своего отмеченного демонами «избранного» мимо Смотрителей Духов в мёртвые земли	Секретные документы (ограничения на владение)
2	За барьером заметили древний артефакт, и он нужен учёным, конечно же, «ещё вчера». Для изучения, разумеется	Запрещённые художественные произведения, крамольные материалы (ограничения на владение)
3	В районе объявлен карантин из-за чумы или вторжения призраков. Жителям нужны товары первой необходимости, а главное — лекарства или обереги от духов	Оккультные приспособления или тексты (незаконно)
4	Клиент хочет, чтобы вы в течение двух дней возили по городу странную посылку. Не останавливайтесь! А то будут проблемы	Электроплазменные устройства (ограничения на владение)
5	В мёртвых землях сошёл с рельсов поезд. Надо спасти груз! И, возможно, выживших (богатых и благодарных)	Взрывчатка или опасные химические вещества (незаконно)
6	Преступления аристократа привели к тому, что его активы сейчас заморожены. В порт пришло его левиафанобойное судно с полным грузом. ... но ему не дают пристать	Эссенции духов (ограничения на владение)

Совет ведущему: в вышеперечисленных ситуациях рассматривай в качестве груза «контрабанду», «мистику», «оружие» или «пассажиров». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используй таблицу на стр. 364 – 365.

ТЕНИ

Воры и шпионы

Все хотят то, чего не могут получить. И тогда появляется вы.

Играя теней, вы получаете опыт, когда занимаетесь взломом, шпионажем, грабежом или вредительством.

Вы шпионите и воруете преимущественно для себя или же предлагаете услуги любому, кто заплатит?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ♦ **ТРЕНИРОВКА:** удаль
- ♦ **ЛОГОВО:** тайное

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ♦ **ВЗЛОМ:** кражи со взломом и проникновением;
- ♦ **ВРЕДИТЕЛЬСТВО:** нанесение ущерба ценному имуществу жертвы;
- ♦ **ГРАБЁЖ:** хищения с применением силы или угроз;
- ♦ **ШПИОНАЖ:** добыча секретной информации посредством воровства или скрытности.

ЗНАКОМЫЕ

- ♦ **ДАУЛЕР**, путешественник. Возможно, один из тех немногих сталкеров мёртвых земель, кто пережил срок приговора?
- ♦ **ЛАРОЗ**, Синий Мундир. Возможно, ваш осведомитель из стражи?
- ♦ **АМАНЦИО**, посредник. Возможно, хорошо известен в криминальном мире своей беспристрастностью?
- ♦ **ФИТЦ**, коллекционер. Возможно, ценитель экзотических артефактов?
- ♦ **АДЕЛАИДА ФРОЙГ**, аристократка. Возможно, заказчик среди элиты?
- ♦ **РИГНИ**, владелец таверны. Возможно, хороший источник новостей и слухов?

УЛУЧШЕНИЯ ТЕНЕЙ

- ♦ **ЭКИПИРОВКА ТЕНЕЙ:** вы получаете 2 дополнительных пункта нагрузки для инструментов и снаряжения. Например, ты можешь носить снаряжение взломщика и инструменты механика, оставаясь с нулевой нагрузкой;
- ♦ **ПОДЗЕМНЫЕ КАРТЫ И КЛЮЧИ:** вы легко можете пробираться по подземным каналам, туннелям и подвалам города;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ ЛАЗУТЧИКИ:** все ваши подручные типа «лазутчики» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ЭЛИТНЫЕ МОШЕННИКИ:** все ваши подручные типа «мошенники» бросают **+d6** при соответствующих профильных проверках;
- ♦ **ХЛАДНОКРОВНЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется **дополнительная ячейка стресса**. Это улучшение стоит как 3 обычных.

АКТИВЫ ТЕНЕЙ

ДОПРОСНАЯ	ТЕРРИТОРИЯ	НАДЁЖНЫЙ СКУПЩИК	КАЗИНО	ТАВЕРНА
НАРКОПРИТОН	ОСВЕДОМИТЕЛИ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ДОЗОРНЫЕ
МИНОГОВАЯ ФЕРМА	ЛАЗАРЕТ	ЯВКА	ТЕРРИТОРИЯ	ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ

Дозорные: бросайте **+d6** при проверках **ОХОТЫ** и **РАЗВЕДКИ** на своей территории.

Допросная: в этом помещении бросайте **+d6** при проверках **МАНИПУЛИРОВАНИЯ** и **ПРИКАЗА**. Дело грязное, но эффективное.

Казино: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. Карты, кости или что-то необычное?

Лазарет: бросайте **+d6** при проверках лечения. В лазарете также есть койки для длительного лечения.

Миноговая ферма: бросайте **+d6** при **отводе подозрений** во время передышки после дела, в ходе которого произошло убийство. У вас есть тихий и простой способ избавляться от трупов.

Надёжный скупщик: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, связанное со взломом или грабежом. Чтобы сбыть краденое, нужен наметанный глаз и полезные знакомства.

Наркопритон: один раз за передышку (в любой момент) бросьте количество кубиков, равное рангу команды. Вы получаете количество **МОНЕТ**, равное самому большому выпавшему числу минус уровень **ПОДОЗРЕНИЙ**. Какой наркотик там предлагают?

Осведомители: бросайте **+d6** при **сборе информации** перед делом. На улицах у вас есть глаза и уши, постоянно высскивающие подходящие цели.

Таверна: в этом помещении бросайте **+d6** при проверках **МАНИПУЛИРОВАНИЯ** и **ОБЩЕНИЯ**. Дружеский разговор под хорошую выпивку может дать очень многое.

Тайные проходы: бросайте **+d6** при **проверке расклада**, если вы используете план **«скрытность»**. У вас есть выход на давно заброшенные каналы, на крыши и тому подобное на ваш выбор.

Явка: вы получаете **+2 монеты к награде** за дело, связанное со шпионажем или вредительством. Надёжное тайное место для связи стоит дополнительных денег взыскательным клиентам.

ТАЛАНТЫ ТЕНЕЙ

Воруют все

Каждый персонаж команды может добавить **+1 уровень** к навыку **ПРОНИКНОВЕНИЯ**, **РЕМЕСЛА** или **СНОРОВКИ** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время первоначального создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

Домушники

Желая проникнуть куда-либо, бросайте **+d6** при **проверке расклада**.

Покровитель

Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в **МОНЕТАХ**.

Кто ваш покровитель? Почему он вам помогает?

Призрачное эхо

Благодаря странному опыту или ритуалам все члены команды обладают способностью видеть призрачные постройки и предметы, находящиеся в эхе города в призрачном поле, и взаимодействовать с ними.

Вы можете исследовать эхо старого дома, который давно рассыпался в пыль в реальном мире, но всё ещё стоит в призрачном поле, или разглядеть электроплазменное сияние сокровищ, покоящихся на дне канала, или же использовать колдовскую призрачную дверь из времён до Катаклизма, чтобы попасть в иначе недоступное место, и так далее. Когда вы собираете информацию о местных эхо, ведущий описывает вам, что есть поблизости. Вы также можете проводить расследования, чтобы найти определённое эхо.

Скользкие

Определяя **напасти** во время передышки, бросьте кубики два раза и оставьте результат, который вас больше устраивает. **Отводя подозрения** от команды, бросайте **+d6**.

Иногда ведущий может захотеть выбрать напасть сам, а не бросать кубики. Тогда он должен назвать два варианта, а вы выбираете один из них.

Сороки

В вашем логове полно краденого. Когда вы **приобретаете ресурс**, бросайте **+d6**.

Этот талант означает, что у вас уже есть или сама подходящая вещь, или что-то, что можно на неё обменять.

Сработанность

Во время командных действий вы можете считать выпавшие у разных игроков **шестёрки впечатляющим успехом**.

*Например, Лирик руководит совместными действиями группы, входящей в **РЕЗОНАНС** с призрачным полем, чтобы преодолеть магическую защиту на двери дома Мглистых Сестёр. Эмили, играющая Лирика, бросает кубики и получает 6. У Мэтта выпадает ещё одна шестёрка. Благодаря сработанности эти две отдельные шестёрки объединяются, и группа получает **6&6**.*

ЗАВЯЗКИ ДЕЛ ДЛЯ ТЕНЕЙ

- 1 Местный торговец произведениями искусства объявляет выставку редких ирувийских ювелирных изделий.
- 2 Общество Эхо хочет получить из крематория некое тело, пока его не испекли ближайшей ночью.
- 3 Коллекционер хочет украсть оригинал картины, заменив его копией.
- 4 Клиент хочет вырвать близкого человека из долгового рабства в рабском доме.
- 5 Призрак хочет, чтобы вы собрали остатки его драгоценной и вполне материальной коллекции.
- 6 Отошедший от дел мастер-убийца вернулся ради одного — *последнего* — заказа. Многие готовы заплатить огромные деньги, чтобы узнать имя жертвы.
- 1 Паршивая овца из благородной семьи хочет отомстить родственникам. Для этого требуются документы на усадьбу предков.
- 2 Группа наркоторговцев хочет заполучить секретный состав популярного товара конкурентов.
- 3 С Пустого моря привезли странные артефакты. Смотрители Духов забрали их в Колокольный крематорий для анализа.
- 4 Опять ходят слухи о войне. А ваше дело — подложить улики в виде документов в кабинет посла.
- 5 Надо пресечь переговоры агентов — заговорщиков против Империи, передающих информацию в поездах.
- 6 Профессор из Искровой башни хочет заполучить рабочий дневник своего конкурента, но так, чтобы похищение выглядело как заурядная кража со взломом.
- 1 Отряд Синих Мундиров боится производить очень рискованный арест. Украдите улики из сейфа инспектора.
- 2 В банковском хранилище до суда хранится важная улика против криминального босса.
- 3 Клиент хочет выяснить происхождение проданных студентам академии искажённых текстов, вызывающих у них безумие и жажду убийства.
- 4 Отчаявшийся инспектор хочет, чтобы вы подбросили улики, обличающие Смотрителя Духов, в которого вселился демон.
- 5 В город приехал цирк с очень странными животными и загадочными существами. Клиент щедро заплатит за нового питомца.
- 6 После провала операции выжил только один шайки. Успеете ли вы замести кровавые следы, прежде чем придут представители закона?

Совет ведущему: попробуйте развить завязку из списка в дело типа «взлом», «вредительство», «грабёж» или «шпионаж». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используя таблицу на стр. 364–365.



ГЛАВА 4

ДЕЛО

Заказное убийство, наглое вымогательство, тёмные ритуалы, незаконные сделки, контрабанда, воровство под покровом ночи — всем этим занимаются авантюристы Города мрака. Тем, кого коррумпированная жадная элита выдавила на грань выживания, ничего другого и не остаётся.

Мы играем в «Клинки во тьме», чтобы узнать, сможет ли команда начинающих авантюристов преуспеть в криминальном мире полного мрачных тайн города. Их благополучие зависит от того, как они будут проворачивать свои тёмные дела.

Дело — это одиночная операция с определённой целью: обокрасть усадьбу лорда Стренгфорда, убить сиверосского дипломата, перевезти в город из мёртвых земель странный артефакт и так далее. Обычно дело относится к одной из трёх категорий:

- ♦ **Криминальная деятельность**, зависящая от типа вашей команды: заказные убийства, кражи со взломом, нелегальная торговля и так далее. Типы команд и их виды деятельности описаны в главе 3, начиная со стр. 118;
- ♦ Захват **актива**, который вы выбрали на своей схеме активов: активы позволяют вам расти и развиваться. Подробнее об этом см. стр. 59;
- ♦ **Особое предприятие**, заявленное игроками: например, добыча редкого артефакта для проведения одного из ритуалов мистика.

Дело может быть длинным и сложным, а может — очень простым и быстрым. Иногда вас ждёт множество проверок и препятствий, иногда — всего несколько. *Играйте, чтобы выяснить, что будет дальше!* Дело не обязательно занимает всю игровую встречу. Пусть займёт столько времени, сколько необходимо.

Персонажи могут начать новое дело, выбрав цель (например, ориентируясь на список организаций или схему активов), найдя заказ у потенциального клиента или получив предложение от вышедшего с ними на связь персонажа ведущего.

В каждом деле есть несколько ключевых элементов, описанных подробно в этой главе: **планирование и расклад, флешбэки и командные действия.**



ПЛАНИРОВАНИЕ И РАСКЛАД

Ваша команда готовится к каждому делу. Персонажи собираются в своём логове вокруг мерцающего фонаря, смотрят на коряво нарисованные карты и шепчутся, перебирая схемы и варианты, спорят, с какой стороны лучше зайти, волнуются о грозящих опасностях и грезят о наживе.

Но вы, игроки, не должны заниматься таким скрупулёзным планированием. Персонажи сами всё сделают, за кадром. Вам надо только выбрать, каким **типом плана** они решили воспользоваться. Не надо тонуть в деталях и пытаться учесть все варианты: **проверка расклада** (подробнее описанная на следующей странице) определит, насколько большие неприятности вас ждут, когда план начнёт претворяться в жизнь. *Идеальных планов не бывает.* Всего вы не учтёте. Эта система правил предполагает, что неизвестные факторы и сложности есть всегда, в любом предприятии, и вам придётся как-то с ними иметь дело.

Всего есть 6 разных типов планов. К каждому из них надо добавлять какую-то недостающую деталь (см. ниже). Чтобы составить план, выберите подходящий тип и дополните его необходимой деталью. После этого ведущий сразу переходит к моменту, когда начинают активное разворачиваться события.

КОЛДОВСТВО

Взаимодействия со сверхъестественными силами. *Деталь: оккультный метод.*

НАПАДЕНИЕ

Применение силы к противнику или жертве. *Деталь: цель нападения.*

ОБМАН

Провокации, хитрости, интриги. *Деталь: способ обмана.*

ПЕРЕВОЗКА

Доставка груза или людей через опасные места. *Деталь: маршрут и средства передвижения.*

ПЕРЕГОВОРЫ

Обсуждение, торг или убеждение. *Деталь: контакт.*

СКРЫТНОСТЬ

Незаметное вторжение куда-либо. *Деталь: точка проникновения.*

ДЕТАЛЬ

Выбирая план, вы дополняете его недостающей **деталью**: например, на кого именно вы нападаете, с кем именно знакомитесь и так далее. Если вы не знаете подходящей детали, вам надо **собрать информацию**, чтобы её выяснить. См. стр. 47.

ПРЕДМЕТЫ И НАГРУЗКА

Разобравшись с планом и деталями, вы выбираете **нагрузку**, каждый для своего персонажа. Это число показывает, сколько всего вы возьмёте с собой на дело. Выбирать конкретные предметы не надо: вы будете делать это прямо во время дела. Подробнее об этом см. на стр. 72.

ПРОВЕРКА РАСКЛАДА

Как только игроки выбирают план и дополняют его необходимой деталью, ведущий переходит к действию: описывает сцену начала операции, в которой команда сталкивается с первым препятствием. Но как её придумать? Описание сцены в исполнении ведущего может сильно повлиять на развитие всего дела. Мы не предлагаем ведущему каждый раз самому всё определять. Вместо этого он проходит **проверку расклада**.

Проверка расклада — это разновидность **проверки удачи**, в ходе которой по умолчанию используется один **d6**. Их количество может меняться в зависимости от применимых к данной ситуации **крупных преимуществ** или **помех**.

Крупные преимущества/помехи:

- ♦ Эта операция особо дерзкая и наглая? Бросайте **+d6**. Она очень сложна или зависит от множества факторов? Бросайте **d6**;
- ♦ **Деталь плана** использует уязвимость вашей цели, позволяет ударить в слабое место? Бросайте **+d6**. Цель в этом месте особенно хорошо защищена или же она подготовилась? Бросайте **d6**;
- ♦ Может ли кто-то из **друзей** или **знакомых** помочь вашей операции советом или делом? Бросайте **+d6**. Мешают ли операции ваши **недрузи** или **враги**? Бросайте **d6**;
- ♦ Есть ли ещё **что-то**, что вы считаете нужным учесть? Возможно, ваша цель низкого ранга, и это даёт вам **+d6**. Если она слишком высокого ранга — это предполагает **d6**. Возможно, в районе что-то происходит, из-за чего проворачивать дела проще или сложнее.

Этот подход предполагает, что персонажи двигаются к цели, применяя смекалку и ориентируясь на план и его деталь. Нам не нужно разыгрывать тщательную предварительную работу, особые предосторожности и прочие моменты, не предполагающие активных взаимодействий, всё это включается в **проверку расклада**. Персонажи игроков уже действуют: они уже ковыряются в замке на крыше дома

Мглистых Сестёр; выбивают дверь в логово Мясников; подходят к лорду Стренгфорду поговорить на маскараде и так далее.

Не надо сначала проходить проверку расклада, а затем описывать, как игроки *приближаются* к цели. Проверка расклада как раз и определяет, насколько удачно они подошли. Переходите сразу к событиям, случившимся *вследствие* этого: к первому серьёзному препятствию.

Первое препятствие для проникающих в дом Мглистых Сестёр — хитрые замки и магические ловушки. Проверка расклада помещает персонажей на крышу над окном, через которое они пытаются тихонько проникнуть на чердак.

Персонажи выбивают дверь и влетают в первую комнату логова Мясников с оружием в руках, сразу вступая в бой с охранниками.

Персонажи мило общаются со всеми на вечеринке, перемещаясь туда, где можно устроить частный разговор с лордом Стренгфордом. Как только группа молодых аристократов отходит от него, персонажи занимают их место и вступают в беседу.

ПРОВЕРКА РАСКЛАДА



Базовый d6



+d6 за каждое **КРУПНОЕ
ПРЕИМУЩЕСТВО**



—d6 за каждую **КРУПНУЮ
ПОМЕХУ**

6&6: Великолепный результат. Вы уже преодолели первое препятствие и находитесь в безопасной ситуации, столкнувшись со следующим.

6: Хороший результат. Вы начинаете в безопасной ситуации.

4–5: Неоднозначный результат. Вы начинаете в рискованной ситуации.

1–3: Плохой результат. Вы начинаете в отчаянной ситуации

Если игроки хотят, чтобы их персонажи подготовились как следует, они могут сделать это прямо по ходу дела, используя **флешбэки**. Возможно, потребуется какое-то время, чтобы привыкнуть к такому порядку. Игроков поначалу может обеспокоить, что вы пропускаете важные мелочи, которыми они собирались заняться. Но переход прямо к действию покажет свою эффективность, стоит лишь освоиться. Видя ситуацию, в которой они на самом деле оказались, игроки могут выбирать более подходящие к ней флешбэки, а не просто пытаться предугадать события, которые могут и не случиться.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Результат проверки расклада определяет, насколько рискованными будут первые действия персонажей в этом деле. Результат **1–3** означает отчаянную ситуацию, **4–5** рискованную, **6** безопасную. **6&6** позволяет сразу миновать первое препятствие и нырнуть в гущу событий.

Неважно, насколько вы ниже по рангу или слабее противника: худшее, что может случиться в результате неудачного планирования, это отчаянная ситуация. Так сделано специально, чтобы этап планирования имел значение, но не требовал тщательной оптимизации и проработки. Даже если вы полезете нахрапом, надеясь на авось, это не кончится для вас совсем уж плохо. К тому же отчаянные проверки дают персонажам дополнительный опыт, ускоряя их развитие.

Совет для ведущего: описывая ситуацию после проверки, представляя уровень риска средствами, соответствующими обстоятельствам. Как Мглистые Сёстры, таинственные оккультистки, могли поставить взломщиков в отчаянное положение? Что означает «рискованная ситуация» в драке с жестокими и безжалостными Мясниками? Как именно выглядит безопасная задача для ловкого интригана, пришедшего пообщаться с тщеславным лордом Стренгфордом? Используйте возможности показать опасные и сильные стороны противников главных героев. Не своди неудачную проверку расклада к ошибкам персонажей, такой подход снижает у игроков доверие к этому правилу. Да, операция против Мглистых Сестёр начинается с отчаянной ситуации, но вы же достаточно решительные и дерзкие авантюристы, чтобы их одолеть. Так что вперёд!

СКОЛЬКО ДЛИТСЯ ЭФФЕКТ?

Проверка расклада определяет уровень риска в самом начале дела. А что потом? Останутся ли персонажи в отчаянной ситуации? Нет. Когда персонажи разберутся с завязкой, уровень риска на протяжении остального дела будет определяться по обычным правилам. Проверка расклада — это быстрый способ начать активную фазу, а на последующие события она не влияет.

ПРИМЕРЫ РАСКЛАДОВ

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ДОМ МГЛИСТЫХ СЕСТЁР

Команда Теней выбрала план и деталь, не дающие никаких модификаторов к проверке расклада (Сёстры не слишком сильны и не слишком слабы против «скрытности»). Команда получает помощь от своего знакомого Даулера, который немало полазал по Городу мрака и на крыше дома Мглистых Сестёр тоже побывал. Это даёт +d6. Игроки бросают два кубика... и получают на них всего 2. Ну что ж! Отчаянная ситуация в самом начале проникновения. Ведущая прикидывает, как именно оккультистки могли поставить взломщиков в такое положение, и выбирает очевидный вариант: обычный с виду замок на окне (первое препятствие для проникающих) заколдован. «Итак, кто применяет ремесло и возится с замком? Ситуация отчаянная, в случае неудачи явно поднимется тревога. А может, срабатывает ещё какая-то магия. Не пора ли пройти совместную проверку?»

Обратите внимание: ведущая не стала описывать, как персонажи лезли по крышам и подбирались к чердачному окну. «Вход через крышу» был выбран в качестве детали плана, так что она сразу перешла к первому препятствию:

зачарованному замку. При этом пропускаются все разговоры о вариантах проникновения, выборе идеального места, преимущества окна перед дымоходом и т. д. Всё это включено в проверку расклада, что позволяет персонажам сразу оказаться на месте действия, выбрав наилучшую возможность попасть внутрь. Игроки не могут отступить и попробовать другое окно: проверка расклада привела их именно сюда. Если они хотят, чтобы у них нашлись средства против магической ловушки, им стоит прибегнуть к флешбэку.

НАПАДЕНИЕ НА МЯСНИКОВ

Команда Бандитов ищет драки, и как раз настало время преподать Мясникам кровавый урок. Авантюристы планируют нападать в лоб, а прямое столкновение — это сильная сторона Мясников, но что с того? Они и сами бандиты, они живут драками. Персонаж-артист решает чуть повысить шансы группы заранее и идёт **ОБЩАТЬСЯ**, чтобы узнать, к какому времени Мясники уже напьются этим вечером. Такой выбор момента для нападения делает врагов уязвимыми. Команда бросает **д6** (**д6** базовый, **д6** за силу врага, **+д6** за его уязвимость). У неё получается **5**: рискованная ситуация. Как именно это выглядит? Ведущий выбирает очевидное решение: рискованная ситуация — это противостояние на равных, а что может быть типичнее, чем схватка лицом к лицу? Дверь слетает с петель, и агрессивные подвыпившие Мясники, которые как раз ссорились друг с другом и уже взялись за оружие, без промедления бросаются в бой.

Ведущий делает счётчики для потерь обеих сторон и ещё один счётчик для Синих Мундиров, которые в конце концовотреагируют на это побоище. Игроки проходят рискованные проверки **ДРАКИ**: их персонажи один за другим вступают в бой.

ПЕРЕГОВОРЫ С ЛОРДОМ СТРЕНГФОРДОМ

Команда Барыг ищет нового поставщика для своего наркотика из левиафаньей крови. Благодаря проведённому их кукловодом расследованию они подозревают, что капитан-левиафанобой лорд Стренгфорд придерживается гибких взглядов на демонические силы и ищет новых партнёров. Игроки решают использовать план «переговоры» и встретиться с капитаном на маскараде во время празднования Аркенворна.

У них изначально есть **д6**. Деталь их плана очень хороша: предполагает воспользоваться уязвимостью цели, что даёт **+д6**. Команда в отличных отношениях с устроителем приёма, Роланом Уоттом, богатым и коррумпированным чиновником, — это даёт им ещё **+д6**. Они бросают **3** кубика и получают **606**!

Ведущий прикидывает, как персонажи могли миновать первое возможное препятствие и оказаться в безопасной ситуации в начале разговора с лордом Стренгфордом. Он выбирает самый очевидный вариант: обычно вокруг лорда Стренгфорда постоянно крутится аристократическая молодёжь в поисках его благосклонности, но в данном случае персонажи подошли в идеальный момент. Завидев их, Стренгфорд под благовидным предлогом покидает унылую компанию подхалимов и идёт прямо к этим решительно выглядящим ребятам: вдруг с ними будет не так скучно разговаривать?

СВЯЗАННЫЕ ПЛАНЫ

Иногда операция выглядит так, будто состоит из пары связанных планов. Типичный пример — это группа, заходящая с двух сторон. «Вы устраиваете отвлекающий шум в таверне, а когда они выйдут туда громил разбираться, мы проскочим в их логово». Есть два способа работать с такими планами:

1. Отвлекающий манёвр — это **подготовка**, включённая в общий план (подробнее о ней см. в разделе «Командные действия», стр. 153). Удачная подготовка позволяет снизить уровень риска для товарищей по команде (возможно, компенсировав плохой результат проверки расклада) или увеличить эффективность их действий. Неудачная подготовка может осложнить выполнение основного плана: типичным вариантом последствий в этом случае будет **дб** для проверки расклада. *В зависимости от ситуации занимавшийся подготовкой персонаж может позже присоединиться к основной операции, так что ему не придётся сидеть в стороне.*
2. Отвлекающий манёвр — **самостоятельное** дело с собственным планом и раскладом. Его успешное выполнение создаёт завязку для основного плана. Используйте этот вариант, если вторая часть плана без этого не осуществима. Например, вы планируете скрытно проникнуть в музей Древних и украсть там артефакт, затем применить его для осуществления «колдовского» плана по освящению храма вашего забытого бога. В этом случае после первой части плана вы устраиваете передышку по обычным правилам (с **наградой**, **подозрениями** и т. д.).

Оба способа хороши. Обычно это вопрос интереса — хочется ли игрокам играть в связанный план отдельно и подробно? Необходим ли он для осуществления второго плана? Если да, то это отдельная операция. Если нет — просто подготовка.

ФЛЕШБЭКИ

Правила не делают различия между действиями в настоящем и прошлом. Прямо во время операции ты можешь заявить **флешбэк** и совершить в прошлом действие, способное повлиять на текущую ситуацию. Возможно, тебе удалось убедить местного сержанта стражи не патрулировать ближайшей ночью эту улицу. Пройди проверку **манипулирования** и посмотри, что из этого вышло.

Когда ты применяешь флешбэк, ведущий оценивает его в **пунктах стресса**:

- ♦ **О ПУНКТАХ СТРЕССА:** обычное действие, которое тебе было несложно сделать. Головорез **пообщался** со своим другом Чаэлем и пригласил его поиграть в кости раньше обычного, что обеспечило внезапное появление союзника;

- ♦ **1 ПУНКТ СТРЕССА:** сложное действие или маловероятное событие. *Ищейка применил **СНОРОВКУ** и спрятал свои пистолеты в тайнике возле картонного стола, чтобы достать их после досмотра на входе;*
- ♦ **2 ИЛИ БОЛЕЕ ПУНКТОВ СТРЕССА:** очень сложное действие, требующее большой предварительной работы, особенных условий или совпадений. *Мистик уже **изучил** историю этой усадьбы и узнал, что здесь у старого причала на канале обитает призрак, которого можно заставить раскрыть местонахождение спрятанных сокровищ.*

После того как стресс получен, успешность действий во время флешбэка определяется так же, как и при любых иных действиях. Иногда это требует проверки навыка, если действие связано с опасностью или чревато последствиями. Иногда проверки удачи, если важно знать, насколько хорошо и быстро что-то получилось. Иногда проверок не требуется вообще, так что ты просто повышаешь стресс и получаешь желаемое.

Если флешбэк предполагает **действие передышки**, то он не увеличивает стресс, а стоит либо **1 монеты**, либо **1 пункт репутации** (подробнее о **передышке** см. на стр. 176).

Флешбэки стоит вводить, чтобы спасти положение, когда **проверка расклада** прошла неудачно. После того как ведущий опишет, в какие именно неприятности вы вляпались, ты можешь объявить флешбэк и рассказать, что ты сделал заранее «на всякий случай». При этом всегда оказывается, что твоё планирование полезно в ситуации, которая реально случилась, а не просто могла случиться. Подробнее об этом см. на стр. 222 в разделе «Сперва действуй, а планируй потом».

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ФЛЕШБЭКИ

Флешбэк — это не путешествие во времени. Он не позволяет «переиграть» уже случившееся. Например, если инспектор Хелькер спрашивает тебя по поводу недавних краж оккультных предметов во время вечеринки у леди Боумор, ты не можешь во флешбэке рассказать, что инспектор убита предыдущей ночью. Она сейчас здесь, она тебя спрашивает — отменить это невозможно. Ты можешь объявить флешбэк, чтобы рассказать, как ты заранее подкупаешь инспектора, чтобы та устроила на вечеринке эту сцену и помогла тебе произвести впечатление на леди Боумор своим апломбом и дерзостью.

ПРИМЕРЫ ФЛЕШБЭКОВ

«Я хочу вот какой флешбэк. Этой же ночью, но раньше, я пробрался в стойла и накормил всех их козлов дурманом, чтобы они взбесились и отвлекли внимание от нашего вторжения».

«Ха! Отлично. Ладно, задача выглядит не самой простой, придётся иметь дело с агрессивными козлами и всем таким... 1 пункт стресса».

«Мне проходить проверку проникновения, чтобы проверить это?»

«Нет. Стойла охраняет всего один мальчик-конюший, и чаще всего он спит. Ты легко избегаешь его внимания».

«То есть сработало?»

«Нет, не спеши. Чтобы это сработало именно как отвлекающий манёвр, надо пройти проверку удачи: сколько неразберихи создадут одурманенные козлы? Бросай три кубика».

«Проверка расклада даёт 2. Выглядит как отчаянная ситуация! М-м-м, ладно. Вы пробрались на территорию Точильщиков, прокрались в тених к каким-то большим металлическим цистернам. Внезапно вспыхивает электрический свет, и вы слышите, как в ворота начинает заезжать тяжёлый вагон. Похоже, сейчас как раз момент доставки, и встречать транспорт вышло несколько Точильщиков. Они вот-вот наткнутся прямо на вас. Что делаете?»

«Погоди, сначала флешбэк».

«Хорошо, какой?»

«Э-э-э... какой-то полезный. Надо придумать. Проклятье, совсем нет идей у кого-нибудь есть?»

«Например, ты вчера пообщался со своими друзьями из докеров и они проболтались про этот груз, так что мы заранее успели подложить в него бомбу».

«О, это круто. Но слегка безумно. 2 пункта стресса?»

«Да, пожалуй. Но сначала пройди проверку общения и выясни, не захотелось ли твоим друзьям-докерам что-нибудь в уплату и не случилось ли каких-то иных осложнений. Затем нам надо выяснить, насколько хорошо сработает бомба. Кто ею занимался?»

«Я. Сейчас пройду проверку ремесла, и посмотрим, правильно ли я выставил взрыватель. Хотелось бы на это надеяться».

ЕСЛИ ВЫ БРОСИЛИ ДЕЛО

Начатое дело можно бросить и убраться восвояси. При этом вы сразу переходите к фазе **передышки**, которая подробно описана в следующей главе. Обычно вы не получаете **награду**, поскольку вам не удалось ничего добиться, однако рост **подозрений** и **напасти** происходят по обычным правилам.

О передышке см. на стр. 167.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда персонажи игроков работают совместно, они могут производить **командные действия**. Виды таких действий перечислены внизу бланков персонажей в качестве памятки. Всего их четыре:

- ♦ **Подготовка**, создающая лучшие условия для действий другого персонажа;
- ♦ **Прикрытие** товарища;
- ♦ Руководство **совместной проверкой**;
- ♦ **Содействие** проверке навыка, совершаемой персонажем другого игрока.

Подготовка

Проходя подготовку, ты оказываешь косвенное влияние на препятствие. Если твоё действие удалось, то все члены команды, пользующиеся его результатом, получают либо **+1 к эффективности**, либо **снижение риска**. Выбери преимущество в зависимости от своих действий при подготовке.

*Так моделируются сцены вида «я их отвлекаю». Ты можешь пройти проверку **МАНИПУЛИРОВАНИЯ**, чтобы отвлечь одного из Синих Мундиров своим кокетством, и тогда попытка твоих товарищей скрытно **ПРОНИКНУТЬ** мимо него станет менее рискованной. Снижение риска более уместно, так как ты отвлекаешь стражника.*

Это хороший способ помочь делу, когда для основной задачи нет подходящего навыка. Продуманная подготовка позволяет помогать команде косвенно. Преимущество от успешной подготовки может использоваться в целой серии последующих действий (одиночных или совместных), пока это логично в данной ситуации.

Поскольку подготовка может повысить эффективность следующих действий, она пригодится, если команда столкнулась с серьёзным противником, имеющим преимущество в качестве, масштабе или козыре. Даже если из-за помех эффективность персонажей стала нулевой, подготовка позволяет добиться хоть чего-то.

*Персонажи столкнулись с тяжело бронированным экипажем, неуязвимым для их оружия. Альдо осуществляет **подготовку**, применяя **РАЗРУШЕНИЕ** и отдирая фомкой кусок брони. Этим он помогает остальным в их дальнейших действиях, повышая их эффективность с нулевой до низкой.*

ПРИКРЫТИЕ

Ты берёшь на себя последствия, которые в противном случае случились бы с твоим товарищем. **Ты имеешь дело со всеми этими последствиями вместо него. Ты можешь ослабить их испытанием по обычным правилам.** Опиши, как именно ты вмешиваешься.

Баззо Баз собирается врезать Певуну по морде, преподав ему урок на глазах у всей шайки. Арси видит, к чему идёт дело, и прикрывает Певуна, ловя от База хук справа. Шон (играющий Арси) ослабляет последствия испытанием **УДАЛИ**, получает 2 пункта стресса и снижает тяжесть повреждений до 2 («подбитый глаз»). Шон применяет особую защиту Арси (**«прирождённый боец»**), снижая тяжесть повреждений ещё раз, до 1. Арси перехватывает кулак Баззо на середине движения, но удар настолько силен, что авантюристку разворачивает на месте, и Баз до боли выкручивает ей запястье. Зато Певун цел.

Руководство совместной проверкой

Руководя совместными действиями группы, ты координируешь деятельность своих товарищей в работе над одной задачей. Опиши, как именно персонаж направляет общие усилия. Ты выкрикиваешь приказы, делаешь условные жесты или воодушевляешь товарищей?

Каждый персонаж, участвующий в этом действии, проходит **проверку навыка** (одного и того же), а **общим результатом команды считается лучший результат одного из игроков**. Однако за каждого персонажа, который получил результат 1–3, руководящий проверкой получает 1 пункт стресса.

Именно так стоит играть в ситуации вида «мы все незаметно пробираемся в здание». Каждый, кто хочет пробраться, проходит проверку **ПРОНИКНОВЕНИЯ**, а лучший из выпавших результатов считается результатом команды. У руководящего процессом растёт стресс из-за каждого, кто плохо справляется. Вытягивать отстающих дело нелёгкое.

Результат совместной проверки работает для всех участников. А если ты не бросал кубики, то и её результаты к твоему персонажу не применяются.

Чтобы руководить совместной проверкой, твоему персонажу вовсе не обязательно быть великим специалистом в предполагаемой области компетенции. Лидерство здесь важнее, чем мастерство. Ты также можешь руководить совместной проверкой подручных вашей команды. Если ты их только направляешь, то **ПРИКАЗЫВАЙ**, а если сам участвуешь в процессе, то применяй соответствующий навык. Подручный для проверок пользуется своим уровнем **качества**.

СОДЕЙСТВИЕ

Всегда описывай, как именно твой персонаж содействует проверке навыка персонажа другого игрока. Получи 1 пункт стресса и дай ему **+d6**. Если его действия привели к каким-то нежелательным последствиям, то они могут напрямую коснуться и тебя в зависимости от ситуации. Каждой проверке может содействовать только один персонаж. *Если ты очень хочешь помочь, но кто-то уже содействует, попробуй вместо этого воспользоваться **подготовкой**.*

Персонаж может содействовать при совместной проверке, но только если сам в ней не участвует. Ты определяешь, кто именно в группе получает **+d6**.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ?

Применять ли командные действия или нет — целиком выбор игроков. Вопрос вкуса и стиля, можно сказать. Каждый персонаж может просто действовать независимо. Если он не может договариваться или как-либо координироваться с остальными, то участвовать в командных действиях он тоже не может.



ПРИМЕР ДЕЛА

Ревка и её команда авантюристов вышли на дело. От своего знакомого Даулера они слышали, что Мглистые Сёстры недавно приобрели ценную магическую реликвию из времён до Катаклизма. Она называется *Глаз Котара*.

У команды Ревки **отношения** с Мглистыми Сёстрами равны **2**, то есть они враги. Кража Глаза нанесёт Сёстрам вред, ослабит их, а заодно позволит пополнить казну команды. Все решают, что они займутся этим делом.

План

Рэйчел, ведущая, задаёт вопрос, с которого в «Клинках» начинается любое дело:

Итак, **какой у вас план?**

Игроки смотрят на список планов в своих бланках персонажей и быстро выбирают.

Голосую за **скрытность**, говорит Дилан.

Да, говорит Эллисон. Будем делать всё тихо и без шума. Нас и так уже сильно подозревают.

Остальные соглашаются. Ведущий спрашивает о **детали**, которая нужна для этого плана:

Каким путём будете проникать в дом?

Хм, соображает Эллисон. Даулер уже не раз шнырял вокруг дома Мглистых Сестёр. Он наверняка знает о входах с воды. Думаю, воспользуемся каналом. Так нас не будет видно с улицы, и мы сможем даже пойти на дело с **умеренной** нагружкой.

С ней соглашаются.

Отлично, говорит Рэйчел. Итак, вы составили план, изучив набросок дома Сестёр и карту канала. Теперь вы плывёте по тёмной воде канала возле их дома на своей гондоле.

У меня есть фонарь, добавляет Эллисон. Но прикрытый, чтобы только лёгкий лучик пробивался. Есть вокруг ещё источники света?

Это неухоженная часть Вороньего перекрёстка, говорит Рэйчел. Света почти нет. Стены вдоль канала обросли тёмным мхом, а вода чёрная и маслянистая. Воняет отходами и гнилью.

Фу, комментирует Эллисон.

Проверка расклада

Время проходить проверку расклада! с энтузиазмом объявляет Рэйчел. Поглядим, в каком положении вы окажетесь при попытке залезть в дом.

У меня нужная страница открыта, говорит Дилан. Итак, для начала у нас один кубик.

Уже что-то, отзывается Райан.

Он нам пригодится, говорит Эллисон.

Да, один кубик, продолжает Рэйчел. Затем учитываются преимущества и помехи. Что там по списку?

«Эта операция особо дерзкая и наглая?» читает вслух Дилан. Думаю, да! Дом Мглистых Сестёр место легендарное, верно? Люди говорят, что попал-

шие внутрь не выходят обратно никогда. Так что это мы очень нагло лезем.

Согласна, говорит Рэйчел. Я тоже так подумала. За это у вас будет +1 кубик.

Отлично, отмечает Райан.

Дальше. «Деталь плана использует уязвимость вашей цели, позволяет ударить в слабое место?» читает Дилан.

Что-то у меня плохие предчувствия, бормочет Эллисон.

Вовсе не слабое, говорит Рэйчел. Вообще-то их дом их крепость, они неплохо подготовлены. Это помеха для вас, так что 1 кубик.

Ага, продолжает Дилан. Как насчёт этого: «Может ли кто-то из друзей или знакомых помочь вашей операции советом или делом?». Тут мы ответ уже знаем. Даулер с самого начала давал нам советы.

Точно, отзывается Эллисон. Считается ли, что Даулер подсказал нам кое-что полезное? «Через крышу не лезьте» считается?

Безусловно, кивает Рэйчел. У вас +1 кубик за подсказки Даулера.

Хорошо, говорит Дилан. «Есть ли ещё что-то, что вы считаете нужным учесть»? Ранг у нас с ними одинаковый, так что это не влияет. Есть ли ещё какие-то преимущества или помехи?

Вообще-то есть, отвечает Рэйчел. Сейчас происходит... кое-что, что усложняет Сёстрам жизнь. Ваши персонажи ещё не знают, что именно, но оно

точно влияет. Так что у вас ещё +1 кубик.

Такие секреты ведущего мне нравятся, оживляется Райан.

Ну ладно. Итак, у нас три кубика. Я сейчас брошу, Эллисон бросает кубики. У неё получается 5.

Обход охранника

Пять, значит. Вы в рискованной ситуации. Ну тут всё понятно, я уже знаю, в чём заключается риск для всех вломившихся в дом к Сёстрам, ухмыляется Рэйчел. Итак, вы оставляете гондолу под окном в излучине канала, затем перебираетесь через низкую крышу поближе к балкону второго этажа их дома. Под вами узенький водовод. Эллисон, я думаю, что Ревка сейчас прячется там на крыше, вглядываясь в тёмные окна дома впереди.

Да, соглашается Эллисон. Сижу и смотрю.

Только после мистиков, как и всегда, комментирует Дилан.

Полагаю, вы ведёте себя как можно тише, так? И собираетесь перепрыгнуть на другую сторону, чтобы тихо проникнуть в дом, уточняет Рэйчел.

Ага, кивает Райан. Но пистолеты я держу наготове. На всякий случай.

Окей, продолжает Рэйчел. Вы собираетесь перебраться на другую сторону, но тут ваше дыхание начинает превращаться в пар, а поверхность воды подёргивается тонким слоем льда.

Я так и знал, говорит Дилан.

Над водой сгущается мерцающая дымка, высекая искры из металлической причальной тумбы

и приобретая размытые очертания того, что некогда было человеком, рассказывает Рэйчел.

Приплыли, комментирует Райан.

Ничего, это просто призрачное эхо, ухмыляется Эллисон. Наверняка это Мглистые Сёстры своей магией поместили сюда какого-то духа-стража. Обойдём.

У меня есть электроплазменные пули, заявляет Райан. Я могу его пристрелить.

Дилан и Эллисон выразительно смотрят на Райана.

Но шуму будет много, поправляется Райан. Так что я пока не буду.

Нам вообще надо разбираться с этим духом? спрашивает Дилан. Типа ощутить его душевизирующую жуть, проходить испытания и всё такое?

Пока не надо, качает головой Рэйчел. Это всего лишь лёгкое мерцание электроплазмы, плавающее в призрачном поле вокруг дома. Дух пока полностью не проявился и не приблизился к вам. Вот если бы у вас при проверке расклада было **1 3**, то могло бы сложиться именно так. Но ситуация определённо рискованная. Что вы делаете?

Руководжу **совместной проверкой**, заявляет Эллисон. Давайте скрытно **ПРОНИКНЕМ** на ту сторону через окно, и пусть этот дух здесь остаётся.

Давайте, соглашается Дилан. У меня 2 пункта в **ПРОНИКНОВЕНИИ**.

У меня тоже, отзывается

Эллисон. Самый незаметный мистик!

А у меня ноль, говорит Райан. Ах да! Это же не мои проблемы.

Он ухмыляется.

Итак, вы проходите **рискованную совместную проверку проникновения**. **Эффективность средняя**, на мой взгляд. Если не считать опасности со стороны призрака, то просто перепрыгнуть с крыши к окну и залезть внутрь вполне возможно. Кого-нибудь интересует сделка с дьяволом?

Нет, обойдёмся. Давайте кубики бросать, Эллисон так и делает. У меня **4**.

У меня **3**, говорит Дилан. Оба с надеждой смотрят на Райана.

А у меня **6!** объявляет Райан. И **2**. И надо взять меньший результат, потому что проникновение у меня никакое. Ну что за дела!

И из-за вас, двух клоунов, у меня стресс растёт на 2 пункта, говорит Эллисон. Н-да. Кажется, надо было идти на сделку.

Так или иначе, вы перебрались, рассказывает Рэйчел. А первым осложнением будет запуск старого доброго **счётчика тревоги**.

Она выкладывает счётчик на стол, отмечает в нём первое деление из четырёх.

Вы перепрыгнули, готовые уже ломать замок на балконном окне, а там не заперто. Оно легко открывается, перед вами тяжёлые занавески и темнота. Вы

слышите тихий стон духа снаружи, словно он что-то заметил... или это просто колебания призрачного поля?

А что значит «первое осложнение»? интересуется Райан. Есть и второе?

Дух в доме

Это же легендарный дом Мглистых Сестёр, говорит Рэйчел. Когда ваши глаза чуть привыкают к темноте, вы видите музыкальную гостиную: вдоль стен стеллажи с нотами, кресла и софа, в центре пианино. Окно за вами закрывается само, и вы слышите громкий щелчок замка. В комнате подозрительно холодно.

Ну конечно, это же дом с привидениями! говорит Дилан.

Пианино само издаёт первые несколько звуков старой колыбельной, и рядом с ним начинает клубиться мягкий голубоватый пар. Печальная песня доносится словно издалека...

Ладно, понятно... хорош уже, ты меня пугаешь, говорит Дилан. Давайте быстрее заберём то, за чем пришли, пока тут из каждой стены по призраку не выскочило.

Э-э, встречается Эллисон. Мы даже не знаем, где именно в доме этот предмет... Даулер только сказал, что в доме. Возможно, мне стоит принудить этого призрака рассказать, где он. Тогда не придётся обыскивать все комнаты подряд. Обратим их охрану против них самих!

Хороший план, одобряет Райан.

Хорош тот план, где шестёрки бросаются, говорит Дилан.

Хе-хе. Итак, я **РЕЗОНИРУЮ** с призраком и **ПРИНУЖДАЮ** его повиноваться мне, говорит Эллисон.

Отчаянная попытка, оценивает Рэйчел.

Отчаянная? Но это же просто призрак?

Да, но он под контролем у Мглистых Сестёр. Это же не случайный бродячий дух, который шляется по городу. Думаю, и **ЭФФЕКТИВНОСТЬ** будет **НИЗКАЯ**, решает Рэйчел.

Сурово. Но я понимаю. Будь у меня ручные призраки, я б тоже предпочла, чтобы их было трудно взять под контроль, соглашается Эллисон. Ну и ладно. Я всё равно попробую! Хотя получу опыт за отчаянные действия.

Ну давай. Сделка с дьяволом? Особое усилие? напоминает Рэйчел.

А какая сделка предлагается? интересуется Эллисон.

О, здесь столько прекрасных вариантов, Рэйчел злорадно хихикает. Например, это может быть какой-то знакомый дух. Дух твоей тёти Теи, которого Сёстры поймали и заставили служить.

Неожиданно, отмечает Дилан. Но мне нравится такой поворот. Сразу делает историю очень личной.

Да, интересно, Эллисон кивает. В конце концов, я же родом из Города мрака, и в моей семье мистиков хватало, так что попасть в такую историю с Сёстрами они могли легко...

Возможно, они уже были в ссоре с Сёстрами, а Тея погибла во время разборок... Всё сходится!

О, теперь у нас спасательная миссия? спрашивает Райан. А то, знаете ли, я могу «освободить» её очень быстро, он изображает пальцем нажатие на спуск. Электроплазменные пули...

Никакой стрельбы по тёте Тее! протестует Эллисон. Я соглашаюсь на сделку и беру дополнительный кубик. Кто-нибудь посодействует мне?

Я могу, вызывается Райан. Безо всякой стрельбы! Я остроглазая ищейка, верно? Могу я заметить в комнате камео, особую ленту или ещё какую-то вещь, принадлежавшую Тее? Что-то, с помощью чего Мглистые Сёстры привязали призрака к этому месту? Если да, я быстро хватаю её и передаю Ревке.

Да, вполне уместно, говорит Рэйчел. Но если ты хватаешься за «якорь» призрака, то оказываешься вовлечён в процесс. Все последствия будут относиться и к тебе тоже.

Не вопрос, соглашается Райан.

Итак, у меня для проверки **РЕЗОНАНСА** есть 4 кубика. **Отчаянная ситуация, низкая эффективность.** Поехали. Я подхожу к пианино, держа перед собой камео. «Тётя Тея? Это я, Ревка. Нам нужна твоя помощь».

Эллисон бросает кубики.

Рассмотрим три из возможных итогов проверки: **1 3, 4 5 и 6&6.**

РЕЗУЛЬТАТ 1-3

Всего **3**. На четырёх кубиках. Вот это невезение, Эллисон качает головой.

Призрак возле пианино формируется полностью. Он безумно колотит по клавишам и воет в чудовищном крещендо, рассказывает Рэйчел. Да, это тётя Тея, но она потеряла разум и не узнаёт тебя. Тея резко разворачивается, её призрачное платье колыхнется в эфире, а взгляд безумен. Воздух полон электроплазменных разрядов. Они проходят сквозь камео, и та вспыхивает синим огнём, обжигая Ревку и Креста. **Вы оба получаете повреждения 2-й степени тяжести: ожоги электричеством.** А в качестве **серьёзного осложнения** я заполняю на **счётчике тревоги оставшиеся три деления**. Про незаметность можно забыть! За вашей спиной гремит окно, а призрачное эхо с канала проникает в комнату, разбрасывая искры. Откуда-то из коридора доносится ещё один вой. Кстати, Дилан, самое время ощутить душераздирающую призрачную жуть. Что вы делаете?

РЕЗУЛЬТАТ 4-5

У меня **5!** Почти-почти, говорит Эллисон.

Призрак проявляется полностью: тётя Тея сидит за пианино и заканчивает колыбельную эффектной кодой. Потом поворачивается к тебе: её волосы и платье колыхнутся, словно под водой. Мягкий взгляд призрачных глаз встречается с твоим, и на лице появляется слабая улыбка. Она вроде как поняла, чего ты хочешь.

Но когда она открывает рот, вы слышите лишь невнятный шёпот.

А, язык призыва духов! Мы давным-давно договаривались об этом, ещё на первой встрече. С духами может говорить только тот, кто их призвал. Я совсем забыла, вспоминает Эллисон.

Да, кивает Рэйчел, вот что означает низкая эффективность. Тея не может тебе ничего рассказать, но она может отвести тебя к вещи, если ты за ней пойдёшь.

Славно, Райан оживляется. Итак, пошли?

Погоди, приятель, останавливает его Рэйчел. Успех был частичный, так что сейчас будут последствия. Последствия отчаянной попытки, прошу заметить. В качестве **серьёзного осложнения** я заполняю **на счётчике тревоги оставшиеся три деления**. Про незаметность можно забыть! За вашей спиной гремит окно, а призрачное эхо с канала искрами проникает в комнату. Откуда-то из коридора доносится вой. Кстати, Дилан, самое время ощутить душераздирающую призрачную жуть. Что вы делаете?

РЕЗУЛЬТАТ 6&6

Две шестёрки! Отлично, восклицает Эллисон.

Надо же, славно, отвечает Рэйчел. У тебя всё получилось, без последствий и даже лучше, чем можно было ожидать. Сейчас сообразим... итак, призрак проявляется полностью. Тётя Тея сидит за пианино и заканчивает колыбельную эффектной кодой. Потом поворачивается к тебе: её волосы

и платье колыхнутся, словно под водой. Мягкий взгляд призрачных глаз встречается с твоим, а на лице появляется мягкая улыбка. Это точно твоя давно умершая тётя Тея. Вот только я собиралась напомнить, что, по идее, ты не можешь поговорить с ней из-за языка призыва...

Ой, да... Эллисон берётся за бланк персонажа. Я отмечу в нагрузке, что у меня с собой **добротная маска духа**. Увеличит ли это мою эффективность?

Да, конечно. Кроме того, учитывая **впечатляющий успех**, можно считать, что семейная связь влияет на **эффективность**. Так что она становится **высокой**! Тётя Тея сообщает тебе, что Глаз Котара находится в спальне одной из Сестёр, точно над вами, на следующем этаже. Она шепчет: «Опасайтесь Глаза! Не прибегайте к его силам. Не давайте ему отведать вашей плоти. Гибель... гибель... гибель...» С этими словами она снова тает в воздухе.

А она мне нравится, отмечает Дилан.

Может, мы как-нибудь вернёмся за ней, кивает Эллисон. А сейчас воспользуемся плодами нашего успеха: поднимемся в ту спальню и заберём свою добычу, пока есть шанс.

Предположим, что случился именно третий вариант развития событий, 6&6, и продолжим историю с этого места.

ПУТЬ НАВЕРХ

Вы собираетесь прокрасться наверх? **Проникнуть?** спрашивает Рэйчел.

Да, говорит Райан. Причём снова **совместно**, если только нет желающих дать мне заняться этим самостоятельно, с нулём кубиков.

Совместно-совместно, отвечает Дилан. На сей раз я веду, поскольку у меня пока ни одного пункта стресса.

Все проходят рискованную проверку проникновения. Лучший результат

4. Рэйчел заполняет ещё два деления на счётчике тревоги: они в глубине дома, здесь гораздо больше сторожевых духов. Но Дилан хочет ослабить эти последствия. Он проходит испытание удали и получает 4. Стресс персонажа повышается на 2 пункта, но зато последствия отменяются.

Вы пробираетесь наверх в темноте. В доме вообще нет света странно, да? Вы всё равно находите дверь в спальню, она не заперта. Изнутри слышится тихое гудение, как от басовитого камертона. Что вы делаете?

ДОБЫЧА ГЛАЗА

Осторожно заглядываем внутрь! решает Дилан.

Рэйчел продолжает:

Перед вами предстаёт вот такая сцена. Это маленькая спальня с кроватью под балдахином, в комнате есть письменный стол, платяной шкаф, сундук, туалетный столик вполне обычные вещи. Артефакт парит в центре комнаты: это бронзовая скульптура в виде двух крыльев, поддерживающих оgranённый камень размером с кулак. Он испускает приглушённый свет, оранжевый, как от гаснущего костра. Камень волнами пульси-

рует, издавая то самое гудение, что вы слышали. Вокруг артефакта собрались Мглистые Сёстры, их четыре. Их лица, как обычно, скрыты вуалями, сами они одеты в длинные чёрные кружевные платья. Одна из них касается артефакта. Она словно замерла во времени с вытянутой рукой, совершенно недвижимая. Остальные три стоят вокруг артефакта на вершинах треугольника. Они явно творят заклинание, вероятно, пытаюсь избавить сестру от того, что с ней делает Глаз. Все полностью сосредоточены на своей задаче и не реагируют, когда вы открываете дверь.

Что ж, это объясняет, откуда у нас при проверке расклада взялся лишний кубик. Они и правда заняты, комментирует Райан.

Возможно, нам стоит зайти к ним в другой раз, когда они будут не в столь неловком положении, хмыкает Дилан. А то как-то невежливо получается.

Я придумал, говорит Райан. Эллисон и Дилан дружно смотрят на него:

Ты собрался пострелять, да?

Да! отвечает Райан.

Но это правда хорошая идея! Серьёзно! Смотрите: я стреляю в артефакт и выбиваю его из этой гудящей магической штуки электроплазменными зарядами, разумеется. А Ревка тут же перенаправляет энергию этой штуки на Сестёр. То-то им прилетит.

Вообще идея неплохая, говорит Эллисон.

Дилан качает головой:

Ну ладно. Поучаствую в этом безумии. Мне тогда придётся

хватать артефакт. Но не трогая его руками, потому что нас совершенно ясно предупредили. «Не давайте ему отведать вашей плоти» — очень здравый совет. О, придумал: у моей Льдинки есть с собой **добротный теневой плащ**. Он вроде как заколдованный немного... Я могу накрыть им артефакт и завернуть Глаз, не касаясь его голыми руками.

Давайте, поехали, соглашается Райан. Кстати, идея, как потом убегать, у меня тоже есть. Но сперва я стреляю, и это будет **подготовка** для действий Ревки. Повысить эффективность или снизить риск?

Рэйчел вмешивается:

Советую повысить эффективность, иначе она в этой магической мешанине будет нулевой.

Хорошо, повышаю эффективность действий Ревки, говорит Райан. Насколько рискованный мой выстрел, когда я пытаюсь выбить артефакт из этой магической штуки?

Отчаяннее некуда, хмыкает Рэйчел. Плюс я готовлюсь заполнить счётчик тревоги, потому что стрельба — это шумно. У обычных пуль эффективность была бы нулевой, но у тебя электроплазменные, так что будет просто низкой.

Электроплазменные пули! торжествует Райан. Хорошо, тут явно пригодится навык охоты. У меня два кубика.

Рэйчел продолжает разговор:

Могу предложить сделку с дьяволом. Когда ты открываешь мешочек с пулями, то замечаешь что-то странное. Из снарядов вы-

текает энергия, втягиваясь в сам дом. Заряженных остаётся совсем немного. Ты можешь отстреляться сейчас, но они у тебя кончатся. И тебе надо будет добывать ресурс снова, чтобы они у тебя были.

Как подло, отвечает Райан. А мне нравится, по рукам! Теперь у меня три кубика.

Плюс я содействую тебе, успевает сказать Эллисон. Я начинаю **РЕЗОНИРОВАТЬ** с энергией в комнате, и это слегка ослабляет магию. Записываю себе пункт стресса, а ты получаешь ещё один кубик.

Отлично, четыре кубика, Райан берёт их и бросает. Выпадает **6!** Ур-ра! В яблочко.

Ха, действительно сработало, говорит Рэйчел. При попадании пули артефакт испускает дождь огненных искр и, вращаясь, улетает на другой конец комнаты. Мы смотрим на это в замедленной съёмке, пока Ревка входит в резонанс с оставшейся магией, а Льдинка бежит за Глазом.

*Эллисон делает ещё одну **отчаянную попытку РЕЗОНИРОВАТЬ** с +1 к **эффективности** за **особое усилие** (повышает стресс на 2 пункта) и получает **5**. Дилан проходит проверку **ПРОНИКНОВЕНИЯ** Льдинки, чтобы с разбегу поймать артефакт в прыжке, и получает **6**.*

Отлично, Ревке удалось задуманное, и она направила остатки магической энергии на Мглистых Сестёр. Эффективность была бы нулевой, но Райан под-

готовкой поднял её до низкой, а твоё особое усилие до средней. Я бы сказала, что вы раскидали их взрывом по всей комнате. Они врезаются в кровать, переворачивают туалетный столик, ударяются о стену и так далее. Но и ты ощущаешь последствия. Проверка была отчаянной, так что это повреждения **3-й степени тяжести: «сломанные рёбра»**. Тебя тоже швырнуло взрывом и ударило о стол так, что в боку хрустнуло.

Ох, Эллисон смотрит в бланк. У меня уже **5** пунктов стресса. Я не пытаюсь ослабить это последствие. Она записывает в бланке повреждения.

Рэйчел продолжает:

Между тем Лыдинка ловко ловит артефакт плащом, не касаясь его напрямую. Тебе та-а-а-ак повезло получить 6.

И не говори! отзывается Дилан. Был повод поволноваться. Так как ты там собирался убежать, Райан?

Бегство

Итак, мне нужен флешбэк про прошлую ночь, начинается Райан. Тогда Крест торчал на каналах, разведывая расписание регулярных лодочных рейсов. Доставка и всё такое.

Хорошо, говорит Рэйчел. Это флешбэк на 2 пункта стресса, если нужно идеально точное время. Проходить проверку навыка не надо.

Итак, Крест точно знает, когда под окнами Мглистых Сестёр будет проходить лодка, и он на всякий случай прислушивался во время дела к звону городских часов, рассчитывая время. Как только Лыдинка ловит артефакт, он бросается вперёд, хватается её и Ревку за руки и выпрыгивает с ними в окно прямо на крышу проходящей грузовой лодки. Конец!

Ого, говорит Эллисон. Мне это нравится. Только придётся взять ещё 2 пункта стресса, чтобы двигаться со сломанными рёбрами, но оно того стоит. Эффектный выход.

К РАЗМЫШЛЕНИЮ

- ♦ Как бы повлиял на развитие событий иной вариант проверки расклада? Рэйчел упоминает, что при **1 3** авантюристам пришлось бы сразу сражаться с духом-охранником. Насколько это подходит для отчаянной ситуации? А если бы у них выпало **6** или **6&6**? Что в этом случае сделаешь ты на месте ведущего?
- ♦ При попытках **РЕЗОНИРОВАТЬ** и принудить духа тётки Теи Ревка сталкивалась с последствиями при результатах **1 3** и **4 5**. Что было бы, если бы она ослабила последствия? Кажутся ли тебе последствия подходящими, показывающими мощь магии дома Мглистых Сестёр? Если бы противник был другим — как, на твой взгляд, стоило бы увеличивать или уменьшать серьёзность последствий?
- ♦ Эллисон применила свою добротную маску духа уже после проверки, чтобы увеличить эффективность. Позволишь ли ты так сделать или игроки должны объявлять применение предметов до броска кубиков?
- ♦ **6&6** при **РЕЗОНАНСЕ** очень сильно упростил задачу, не так ли? Команда могла застрять в первой же комнате дома, сражаясь с гневными призраками, но она вместо этого легко проскочила к месту, где был артефакт. Дело оказалось куда проще и быстрее, чем могло бы быть. Как ты относишься к таким быстрым и простым делам?
- ♦ Что ты думаешь о последнем манёвре Райана, «выстрелить в артефакт и выпрыгнуть из окна»? Тебе нравится такой стиль приключений или ты предпочитаешь больший реализм? Являются ли 2 пункта стресса подходящей ценой для такого флешбэка? Не следовало ли ему всё-таки пройти проверку **РАЗВЕДКИ**, от которой бы зависело качество информации, или же проскочить этот момент было вполне удачным решением?

ГЛАВА 5

ПЕРЕДЫШКА

По окончании дела команде нужно время прийти в себя, перегруппироваться и подготовиться к следующему предприятию. Эта фаза игры называется **передышкой**.

Передышка в игре служит двум целям:

- ♦ Во-первых, игроки расслабляются. Во время дела персонажи постоянно в опасности, они несутся от препятствия к препятствию. Во время передышки они могут чуть расслабиться и сосредоточиться на менее напряжённых, спокойных элементах игры, а также поработать личности своих персонажей;
- ♦ Во-вторых, переход к новой фазе игры отмечает момент переключения на другую механику. Существуют особые правила для фазы передышки, которые не используются в другие моменты игры. Во время передышки мы применяем иной инструментарий, пока фаза не закончится, а затем переходим к более динамичным фазам игры.

Передышка делится на четыре этапа, идущие в указанном порядке:

- 1. НАГРАДА.** Команда получает награду за успешное завершение дела.
- 2. ПОДОЗРЕНИЯ.** С каждым делом команда привлекает к себе всё больше внимания служителей закона и влиятельных лиц города.
- 3. НАПАСТИ.** Другие организации, стражи порядка и всякая дьявольщина создают команде очередные проблемы.
- 4. ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ.** Персонажи игроков утоляют свои страсти, чтобы снять стресс, работают над долгосрочными проектами, лечатся и так далее.

По окончании передышки группа возвращается к фазе свободной игры и может переходить к следующему делу.

НАГРАДА

После завершения дела персонажи игроков получают доход с операции. Удачное дело приносит им и **РЕПУТАЦИЮ**, и **МОНЕТЫ**.

По умолчанию, команда получает 2 пункта **РЕПУТАЦИИ** за каждое дело. Если она справилась с целью более высокого ранга, то получает на **1 пункт РЕПУТАЦИИ больше** за каждую единицу разницы в ранге. Если же цель была ниже рангом — на **1 пункт РЕПУТАЦИИ меньше** за каждую единицу разницы в ранге (минимум ноль).

*Если у вашей команды ранг I, а вы провели успешное дело против цели ранга III, то вы получаете **4 пункта репутации** (2 и +2 за разницу в два ранга). Если же у вашей команды ранг III, а вы провели успешное дело против цели ранга I, то вы получаете **0 репутации** (2 и -2 за разницу в два ранга).*

Если вы провели операцию в абсолютной секретности, и о ней никто не узнал, вы получаете ноль пунктов **РЕПУТАЦИИ**. Все изменения **РЕПУТАЦИИ** отмечаются на соответствующем счётчике в бланке команды.

Команда получает **МОНЕТЫ** в зависимости от характера операции и/или добычи с неё:

- ♦ **2 МОНЕТЫ**: совсем небольшое дело, несколько полных кошельей;
- ♦ **4 МОНЕТЫ**: небольшое дело, сейф;
- ♦ **6 МОНЕТ**: стандартное дело, достойная добыча;
- ♦ **8 МОНЕТ**: большое дело, серьёзная добыча;
- ♦ **10+ МОНЕТ**: крупное дело, выдающаяся добыча.

МОНЕТЫ записываются в бланке команды или делятся между её членами как угодно.

В большинстве районов криминальные боссы ожидают, что мелкие команды будут платить им долю. Уточните у ведущего, есть ли над вашей командой такой босс. Чтобы заплатить боссу (или крупной организации), **спишите количество МОНЕТ, равное рангу вашей команды +1**. Если вам надо платить боссу, а вы этого не делаете, ведущий запускает счётчик терпения босса и заполняет его ячейку каждый раз, когда вы не платите. Если счётчик заполнился, вы теряете с этим боссом 1 пункт отношений.

Вы можете в деталях разыграть сцену встречи с клиентом или покровителем, который платит команде, если предполагается что-то интересное. Если же нет, лучше описать её в двух словах и перейти к следующей части передышки.

Ведущий! Не лишай игроков награды в этой фазе. Не надо говорить, что клиент обманул и не заплатил. Или что встреча оказалась ловушкой и так далее. Такое действительно случается в криминальных сюжетах, но в «Клинках» у персонажей и так достаточно проблем, наваливающихся со всех сторон. Когда речь идёт об оплате, отдай им заработанное.

ПОДОЗРЕНИЯ

В Даскволе много любопытных глаз и доносчиков: как среди живых, так и среди призраков. Что бы вы ни делали, этому могут найтись свидетели, а уж улики остаются всегда. В игре это отражается таким образом: после каждого дела или столкновения ваша команда вызывает **ПОДОЗРЕНИЯ** в зависимости от характера операции:

- ♦ **0 ПУНКТОВ:** всё прошло тихо, без лишних эксцессов;
- ♦ **2 ПУНКТА:** всё прошло нормально, обычное дело;
- ♦ **4 ПУНКТА:** было шумно и много хаоса, вы заметно наследили;
- ♦ **6 ПУНКТОВ:** вы катастрофически подставились.

Любая цель с высоким статусом или большими связями дополнительно повышает **уровень подозрений** на 1 пункт. Ещё 1 пункт **ПОДОЗРЕНИЙ** вы получите, если операция проходила на враждебной территории. Если вы находитесь в состоянии войны с другой организацией тоже 1 пункт. Если в процессе кто-то кого-то убил ещё 2 пункта. Причём неважно, ваша команда постаралась или нет: трупы привлекают внимание.

Уровень **ПОДОЗРЕНИЙ** вы отмечаете на соответствующем счётчике в бланке команды.



На счётчике **ПОДОЗРЕНИЙ** отмечено 2 деления. Когда счётчик заполнится, отметьте 1 уровень **розыска** и обнулите подозрения.



Когда уровень **подозрений** достигает 9, ваша команда повышает **уровень розыска**, а **подозрения** обнуляются. После этого отметьте на счётчике **подозрения**, которые «не поместились». Например, если у вас было 7 пунктов **подозрений**, а вы получили ещё 4, то на счётчике после обнуления отмечаются 2 пункта.

Чем выше ваш **уровень розыска**, тем серьёзнее отнесётся к делу стража, когда наконец придёт за вами (она придёт с силами более высокого **качества** и **масштаба**).

Ваш **уровень розыска** также влияет на серьёзность **напастей**, с которыми команда может столкнуться после дела. Подробнее об этом см. стр. 172.

ЛИШЕНИЕ СВОБОДЫ

Лишение свободы — единственный способ для вас понизить уровень **розыска**. Когда за ваши преступления попадает в тюрьму кто-то из членов команды, друзей, знакомых или даже подставленных вами недругов, уровень **розыска** снижается на 1, а **подозрения** обнуляются.

К попаданию в тюрьму может привести расследование городской стражи и арест или же кто-то один может явиться с повинной и ответить за преступления команды.

Суровость приговора зависит от вашего уровня **розыска**:

- ♦ **0**: несколько недель. Или же персонажа могут просто избить в участке и отправить восвояси. Он получает повреждения 3-й степени тяжести, и ослабить эти последствия нельзя: стражники продолжают бить, пока есть живое место;
- ♦ **1**: месяц или два;
- ♦ **2**: несколько месяцев;
- ♦ **3**: год или два;
- ♦ **4**: пожизненное заключение или смертная казнь.

Условия жизни в тюрьме жестоки и бесчеловечны. Единственное, что может помочь персонажу — это репутация его команды. Отсидев срок, пройди проверку, используя ранг своей команды для определения количества кубиков.

ОТСИДКА СРОКА



d6 за каждый ранг команды

6-8: ты проявляешь себя. Твоя команда получает **+3 пункта репутации**, **1 тюремный актив** и **+1 к отношениям** с какой-то организацией за помощь ей во время отсидки.

6: ты с пользой проводишь время. Твоя команда получает **1 тюремный актив** и **+1 к отношениям** с какой-то организацией за помощь ей во время отсидки.

4-5: ты не высовываешься и без происшествий отбываешь срок.

1-3: это было ужасно. Ты получаешь травму

ТЮРЕМНЫЕ АКТИВЫ

СОКРАЩЕНИЕ СРОКА	ТАЙНЫЕ ПЕРЕДАЧИ	АКТИВ СОЮЗНИКОВ	КОНТРОЛЬ В БЛОКЕ
ПЛАТА СТРАЖЕ	ТЮРЬМА	ПЛАТА СТРАЖЕ	АКТИВ СОЮЗНИКОВ
КРУТЫЕ РЕБЯТА	ТАЙНЫЕ ПЕРЕДАЧИ	АКТИВ СОЮЗНИКОВ	АКТИВ СОЮЗНИКОВ

ТЮРЕМНЫЕ АКТИВЫ

Актив союзников

Один из бывших сокамерников через свою организацию делает подарок вашей команде. Вы получаете актив, доступный другому типу команды. Таким образом нельзя получать территорию.

Контроль в блоке

Ваша команда теперь полностью контролирует один из тюремных блоков охрану и т. д. Вы никогда не получаете **ТРАВМЫ** по итогам лишения свободы.

Крутые ребята

В тюрьме вы показали себя крутыми ребятами, и это укрепило ваши позиции в Городе мрака. Повышение ранга стоит вашей команде на 2 **МОНЕТЫ** меньше, чем обычно.

Плата страже

Теперь несколько охранников в Крючьях получают от вас деньги. Когда кто-то из вашей команды попадает в тюрьму, бросайте +d6 при отсидке срока.

Сокращение срока

На судей, приставов и начальника тюрьмы тоже можно давить. Имея этот актив, вы всегда можете договориться о сокращении срока отсидки, как если бы ваш уровень **РОЗЫСКА** был на 1 ниже. Например, если ты садишься в тюрьму, имея уровень **РОЗЫСКА** 3, то проводишь там вместо года всего несколько месяцев (эквивалентно уровню **РОЗЫСКА** 2).

Тайные передачи

Вы наладили каналы передач для своих. У любого из вас +2 к **нагрузке** во время лишения свободы (обычно у заключённого нагрузка 0). Если вы выбрали этот актив дважды, то у сидящего в Крючьях будет нагрузка 4. Ты можешь вместо обычных предметов держать при себе **МОНЕТЫ**, чтобы давать взятки или доставать ресурсы. Во время передышки команды ты можешь обновить свою тюремную нагрузку.

НАПАСТИ

Ваши авантюристы не вчера родились — за каждым из них стоит сложная история долгов, услуг, обязательств и обещаний, которые привели команду к её нынешнему положению. Поэтому после каждого дела определяется, какая **напасть** случилась на этот раз. Это может быть другая команда, пришедшая покачать права и добыть **МОНЕТ**,следователь городской стражи, который шьёт на вас дело (но берёт взятки), или даже внимание мстительного призрака.

Разобравшись с наградой и **подозрениями**, ведущий с помощью приведённой ниже таблицы определяет, какая напасть случилась с командой. Найди столбец, соответствующий текущему уровню **подозрений**. Затем брось количество кубиков, равное уровню **розыска**, и определи по таблице, что случилось. Если уровень **розыска** равен нулю, брось 2 кубика и выбери меньший результат.

ПОДОЗРЕНИЯ 0–3		ПОДОЗРЕНИЯ 4–5		ПОДОЗРЕНИЯ 6+	
1–3	Подозрительные лица или проблемы с шайкой	1–3	Проблемы с шайкой или расспросы	1–3	Допрос или перебежчик
4–5	Беспокойный мертвец или конкуренты	4–5	Беспокойный мертвец или ответный удар	4–5	Демонстрация силы или предложение от демона
6	Сотрудничество	6	Демонстрация силы	6	Арест

Некоторые группы предпочитают бросать кубики открыто, чтобы все знали, какая напасть сейчас произойдёт. Другие тайно, чтобы она становилась сюрпризом. Можно делать и так, и так.

Совет ведущему: введи напасть в игру сразу или выжди более удачного момента. Например, если команде предстоит допрос, то можно подождать, пока персонаж игрока пойдёт утолять свою страсть, а затем сказать, что Синие Мундиры задерживают его прямо в время развлечения.

Напасти всегда разворачиваются быстрее, чем персонажи могут их избежать. Описывая начавшуюся напасть с того момента, когда она уже в активной фазе. Персонажам придётся разбираться с ней: они не могут предотвратить напасть и избежать ее заранее. Смысл этой модели в том, чтобы обобщить множество вещей, которые происходят с персонажами за кадром и портят им жизнь. Напасти — это неизбежная часть преступной деятельности, и хорошей команде надо научиться переживать удары и выбирать, с кем связываться.

Разновидности нападений подробнее описаны на следующих страницах. К каждой прилагается список способов её разрешения. Если вы хотите, чтобы напасти были проходным эпизодом, то придер-

живайтесь указанных методов, а потом переходите к следующему этапу передышки. Если же вы хотите в них как следует поиграть, то детализируйте их и играйте с действиями, проверками и последствиями.

АРЕСТ

Инспектор передал результаты дознания судье, страже выдали ордер на ваш арест. Синие Мундиры отправляют к вам группу захвата (шайка, **масштабом** как минимум равная вашему **уровню розыска**). Вы можете заплатить им, потратив количество **МОНЕТ**, равное вашему **уровню розыска +3**, дать арестовать кого-нибудь (это обнуляет **подозрения**) или же попытаться избежать захвата.

Слышен стук дубинки в окно. «Так, всем встать и выйти! Чтоб никакого сопротивления!» Судя по голосу, это сержант Клеллан. Выглянув в окно, вы видите отряд стражи человек в двадцать, готовых к бою. Клеллан бормочет так, что слышите его только вы: «Или, может, я адресом ошибся?» Он прокашливается и ждёт, когда ему предложат денег.

БЕСПОКОЙНЫЙ МЕРТВЕЦ

Вами заинтересовался бродячий дух возможно, ваша недавняя жертва? Вам надо или нанять мистика либо Дорожника, чтобы уничтожить либо изгнать духа, или же разобраться с ним лично.

Нанять персонажа можно «приобретя ресурс» во время передышки (см. стр. 178). Качество персонажа используется для проверки удачи, определяющей, насколько хорошо он справляется с духом.

ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ

Организация, с которой у вас плохие (ниже нуля) отношения, нацелилась на ваши владения. Отдайте им 1 актив или переходите к военным действиям (отношения становятся равны -3). Если у вас нет активов, то ваш **контроль** слабеет.

ДОПРОС

Синие Мундиры задерживают одного из персонажей игроков и допрашивают о совершённых командой преступлениях. Как они сумели тебя поймать? Либо ты даёшь им взятку (**3 МОНЕТЫ**), либо тебя избивают (**повреждения 2-й степени тяжести**) и выпытывают всё, что хотят знать (**подозрения +3**). Эти последствия можно ослабить, но для каждого потребуется отдельное **испытание**.

Некоторые игроки ненавидят, когда их персонажа ловят! Скажите им, что это совершенно обычная часть жизни авантюриста. Он то в тюрьме, то на свободе, его постоянно беспокоят и допрашивают. Это не конец света. А в допросной у твоего персонажа есть возможность показать свой характер. Будет ли он говорить? Будет ли сопротивляться? Или пойдёт на сделку?

КОНКУРЕНТЫ

Нейтральная организация начинает качать права. Её члены угрожают вам, вашему другу, знакомому или благодетелю. Вам придётся либо потерять **1 пункт репутации** или **1 монету** за ранг противника, либо воспротивиться их действиям и ухудшить отношения с ними на 1 уровень.

ОТВЕТНЫЙ УДАР

Недружественная организация что-то предпринимает против вас (а возможно, вашего друга, знакомого или благодетеля). Вы можете либо откупиться, заплатив **1 пункт репутации** и **1 монету** за ранг противника в качестве извинений, либо позволить им совершить задуманное, либо выступить против них и показать, кто здесь главный.

ПЕРЕБЕЖЧИК

Один из ваших недругов переманивает к себе кого-то из ваших знакомых, покровителей, клиентов или группу покупателей, воспользовавшись связанными с вами **подозрениями**. Теперь эти люди лояльны другой организации.

До вас доходит слух, что Лароз теперь работает на Мясников. Его видели на днях разговаривающим с Галькой... наверняка стерва Галька всё это и подстроила! Уберите Лароза из списка знакомых, пока не разберётесь с проблемой.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ ЛИЦА

Синие Мундиры задержали кого-то, связанного с вашей командой. Один из игроков выбирает друга или благодетеля, который, скорее всего, мог их заинтересовать. Либо дайте им взятку (**1 монета**), либо пройдите **проверку удачи**, чтобы определить, насколько успешно он сопротивляется допросу (**1 3:подозрения+2, 4 5:повреждения 2-й степени тяжести**).

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ ДЕМОНА

Демон предлагает вашей команде тёмную сделку. Заключите с ним договор; спрячьтесь, пока он не потеряет интерес (и потеряйте 3 пункта **репутации**), или же разберитесь с демоном иными средствами.

ПРОБЛЕМЫ С ШАЙКОЙ

Одна из ваших шаяк (или иной подручный) обеспечивает вам неприятности, напрямую связанные с её (его) недостатками. Вы можете потерять лицо (количество пунктов **репутации**, равное вашему рангу +1), прилюдно проучить одного из членов шайки или же готовиться к ответным мерам со стороны пострадавших от её выходок.

После успешного налёта на логово Красных Кушаков, закончившегося резнёй, свирепая шайка, подчиняющаяся вашей команде, вконец обнаглела.

Эти громилы стали нападать на всех ирувийцев, проходящих через Вороний перекрёсток, и в конце концов жутко искалечили какого-то горожанина. Все говорят об этом. Вот, значит, как Кровопускатели «контролируют» своих шестёрок? Арси решает разобраться с ситуацией, прилюдно проучив одного из членов шайки. Она приводит громил в таверну, где была драка, и разбивает лицо напавшего о стойку, оставляя ему жуткий шрам. Ведущий решает, что такое обращение продвигает на деление счётчик «шайка наносит ответный удар», который был запущен на одной из прошлых встреч, когда Арси сурово обошлась с этими ребятами. Три деления уже были отмечены, так что счётчик заполняется. Похоже, что грубое обращение Арси с шайкой дорого ей обойдётся.

РАССПРОСЫ

Стражники задерживают одного из ваших подручных или знакомых, чтобы расспросить о ваших преступлениях. Почему Синие Мундиры выбрали именно этого человека? Либо дайте им взятку (**2 монеты**), либо пройдите **проверку удачи**, чтобы посмотреть, насколько много лишнего он расскажет (**1 3: подозрения +2, 4 5: подозрения +1**).

Чтобы определить, насколько крепко человек держит язык за зубами, бросайте 2 кубика. Если он матёрый преступник или обладает железной волей 3 или 4. Слабохарактерный или законопослушный 1 или ноль кубиков.

СОТРУДНИЧЕСТВО

Организация, с которой у вас союзные отношения (+3), просит об услуге. Вы или соглашаетесь им помочь, или теряете 1 пункт **репутации** за ранг дружественной организации, или теряете 1 уровень отношений с ними. Если у вас нет союзных организаций, то в этот раз обошлось без напастей.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

Между делами у вашей команды есть время на свои личные дела и побочные проекты. Всё это вкупе называется **действиями передышки** (их список приведён справа). В фазу передышки каждый персонаж может совершить два таких действия. *Если команда ведёт войну, то у каждого есть только одно действие передышки.*

Одно и то же действие можно совершать больше одного раза. Необходимо, чтобы для осуществления действия были все возможности. Если для появления возможности совершить одно действие нужно сначала выполнить другое, начните с него.

Персонаж может попытаться успеть произвести больше действий, но всё имеет свою цену. **Каждое дополнительное действие из списка стоит 1 монету или 1 пункт репутации.** Это отражает затраты сил и ресурсов на спешку, когда у тебя нет возможности заработать, сходя на дело. Завершив очередное дело, ты снова получаешь два «бесплатных» действия.

Эти ограничения касаются только списка действий передышки: совершать прочие действия можно сколько угодно. Во время передышки ты можешь куда-то ходить, применять навыки, собирать информацию, общаться с другими персонажами и так далее. Ограничения касаются лишь того, что *перечислено в списке.*

Совершая любое действие передышки, бросай **+d6**, если **друг** или **знакомый** помогает тебе в этом. После проверки ты можешь потратить **МОНЕТЫ** на повышение **результативности, по одному уровню за каждую дополнительную МОНЕТУ**. Так, результат **1 3** превращается в **4 5, 4 5 в 6, а 6 в 6&6**.

Совет ведущему: если игроку сложно выбрать, чем заняться во время передышки, подкинь ему идею долгосрочного проекта. Ты уже знаешь, что может заинтересовать игрока и понравиться ему. Предложи взяться за проект, который его увлечёт.

«Помнишь то странное видение, что у тебя было возле алтаря забытых богов? Не хочешь с этим разобраться? Отлично, начинай долгосрочный проект на 6 делений с названием «Отклик странного бога». Как ты будешь над ним работать?»

Долгосрочный проект

Работая над долгосрочным проектом (как новым, так и уже начатым), ты описываешь, что именно твой персонаж делает для его продвиже-

Долгосрочный проект

Лечение

Отвод подозрений

Приобретение ресурса

Тренировка

Утоление страсти

ния, и применяешь один из своих навыков. В зависимости от результата проверки на счётчике заполняются деления: **1 3** одно, **4 5** два, **6** три, **6&6** пять.

Долгосрочные проекты бывают самые разные: изучение магического ритуала, расследование тайны, завоевание чьего-то доверия, выстраивание отношений с новым другом или знакомым, изменение страсти своего персонажа и так далее.

Исходя из сути проекта, ведущий говорит, какой счётчик (или несколько) потребуется и какими действиями его можно заполнять.

*Во время последней операции Оскарр испепелил тело Серебряшки электроплазмой, что должно было уничтожить и её дух. Но её призрак всё равно преследует его! Как такое возможно? Это выходит за пределы простой проверки сбора информации, так что Оскарр начинает долгосрочный проект по раскрытию этой тайны. Ведущий говорит, что потребуется заполнить счётчик на 8 делений. Оскарр тратит действие передышки на поиск зацепов в оккультных книгах из библиотеки в его логове. Игрок проходит проверку **ИЗУЧЕНИЯ** и получает **4**: он заполняет два деления на счётчике.*

Чтобы приступить к проекту, тебе может потребоваться выполнение каких-либо условий, что порой само по себе бывает проектом. Например, ты хочешь подружиться с членом Городского Совета, но тебя ему даже некому представить. Чтобы исправить это, можно сначала в качестве проекта **пообщаться** в соответствующих кругах и наладить контакт с кем-то из его знакомых. После этого ты сможешь начать проект по установлению дружеских отношений.

ЛЕЧЕНИЕ

Чтобы избавиться от полученных повреждений, тебе потребуется обратиться к лекарю. Это может быть врач, который наложит швы и поможет медицинскими советами, или же знахарь, специализирующийся на целебных амулетах и алхимических снадобьях. Если ни в команде, ни среди её знакомых нет лекаря, то **приобретение ресурса** позволит всей группе воспользоваться услугами стороннего специалиста.

Лечение осуществляется так же, как долгосрочный проект. Твой целитель проходит проверку **РЕМЕСЛА** (если это персонаж игрока с талантом **врач**) или **качества** (если это персонаж ведущего). В зависимости от результата проверки на счётчике лечения заполняются деления: **1 3** одно, **4 5** два, **6** три, **6&6** пять.

Как только счётчик лечения заполняется, тяжесть всех повреждений персонажа уменьшается на одну степень, а счётчик обнуляется. Если результат проверки позволял отметить больше делений, чем было свободных, примени «лишние» после этого.



У Креста два повреждения: «раздробленная правая нога» (тяжесть 3) и «избит» (тяжесть 1). Во время передышки его лечением занимается знахарка Квеллин, подруга вашего мистика. Квеллин — умелая целительница, и ведущий решает, что ей соответствует качество 2. Игрок бросает 2 кубика и получает 6: три деления на счётчике лечения. Он решает потратить 1 монету на улучшение результата до 6@6 5 делений. Четыре из них заполняют счётчик: все повреждения Креста уменьшаются на 1 степень, затем игрок обнуляет счётчик и отмечает на нём одно деление. «Раздробленная правая нога» становится повреждением 2 степени тяжести. Повреждение «избит» ослабляется до 0 и вычёркивается. Сейчас у Креста в бланке всего одна рана, «сломанная правая нога» (уровень 2).

Талант **врач** позволяет заниматься самолечением, но это повышает стресс на 2 пункта. Можно попытаться выздороветь вовсе без врачебной помощи, но в таком случае ты получаешь 1 пункт стресса, бросаешь 2 кубика и выбираешь худший результат.

Обрати внимание, что именно выздоравливающий персонаж принимает действие «лечение». Врачу не нужно тратить на это свои действия передышки.

При получении персонажем новых повреждений его счётчик лечения очищается.

Отвод подозрений

Опиши, что именно твой персонаж делает, чтобы отвести **подозрения** от команды, и пройди проверку подходящего навыка. Возможно, ты **пообщаешься** со своей приятельницей в страже, и она организует исчезновение пары отчётов. Или ты запугаешь **приказами** местных жителей, и они побоятся доносить на вас.

Подозрения в отношении вашей команды уменьшаются в зависимости от результата проверки (1 3: 1, 4 5: 2, 6: 3, 6&6: 5).

Приобретение ресурса

Ты получаешь во временное пользование **ресурс**:

- ♦ Один особый **предмет** или партию обычных предметов (достаточную, чтобы снарядить шайку, масштабом соответствующую вашему рангу);
- ♦ **Подручного** (специалиста или шайку);
- ♦ **Транспортное средство**;
- ♦ **Услугу**. Перевозку средствами контрабандиста или извозчика, аренду склада для временного хранения, услуги юриста и т. д.

«Временное пользование» — это один значительный период времени, осмысленный с точки зрения применения данного ресурса. Обычно это одно дело. Ресурс может быть приобретён «про запас», для ис-

пользования в будущем. Ты можешь нанять шайку для охраны вашего логова, и она будет ошиваться там до первого серьёзного боя или пока не пройдёт неделя и её члены не потеряют интерес.

Чтобы приобрести ресурс, пройди проверку ранга команды. Результат покажет, насколько качество ресурса отличается от ранга команды: **1 3:** ранг 1; **4 5:** равное рангу; **6:** ранг +1; **6&6:** ранг +2. Можно получить результат выше, чем 6&6, но для этого потребуются потратить уже по **2 монеты** за каждый дополнительный +1 к **качеству**.

Ведущий может установить **минимальное качество** для какого-то определённого ресурса. Например, если ты хочешь получить несколько мундиров и масок Смотрителей Духов, тебе потребуется ресурс 4-го ранга — меньший результат не подойдёт.

При повторном приобретении того же ресурса бросай **+d6**. Если ты приобретаешь ресурс каждый раз, когда он заканчивается, то фактически можешь арендовать его бесконечно.

В Даскволе есть строгие ограничения на владение алхимическими веществами, ядами, взрывчаткой и опасными механизмами. Если ты приобретаешь их, а не изготавливаешь самостоятельно, то это повышает **подозрения** на 2. См. подробнее об **изготовлении** на стр. 269.

Если ты хочешь получить какой-то ресурс в постоянное пользование, то его надо или приобрести как улучшение команды (см. правила по **развитию** на стр. 61), или выполнить **долгосрочный проект**.

*Мистик Замира фехтует в ирувийской технике и хочет получить в постоянное пользование добротное оружие. Игрок начинает долгосрочный проект «Вернуть фамильный клинок из ломбарда». Ведущий говорит, что потребуется заполнить счётчик на 8 делений. Для этого Замира может **общаться** с владельцем ломбарда, **манипулировать** им или, например, производить небольшие выплаты (**проверка удачи** с количеством кубиков, равным уровню жизни).*

ТРЕНИРОВКА

Если ты тренируешься во время передышки, отметь в своём бланке **1 пункт опыта** на шкале **талантов** или **характеристики**. Если у вашей команды есть подходящее улучшение тренировки, добавь ещё 1 пункт (в сумме 2). См. «Улучшения команды», стр. 111. Каждую шкалу опыта можно продвинуть только один раз за передышку.

УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ

Ты можешь зайти к своему **благодетелю**, чтобы снять **стресс**. Подробнее об этом см. следующий раздел.

СТРАСТЬ

СНЯТИЕ СТРЕССА

У авантюристов в Даскволе не самая лёгкая жизнь. Они выступают против сильных мира сего и решаются охотиться на тех, чьё положение выше. Они ввязываются в такие дела, к которым нормальные люди близко бы не подошли. Жизнь авантюриста сплошной стресс, поэтому каждый из них неизбежно поддаётся какой-то **страсти**, чтобы справиться с этим.

Авантюрист одержим своей страстью. Но именно она позволяет найти силы для того, чтобы вновь и вновь подвергать себя отчаянному риску.

УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ

Утоляя свою страсть, ты снимаешь часть накопленного стресса. Опиши, как именно твой персонаж расслабляется, и обязательно укажи, к какому **благодетелю** он обращается (см. стр. 353). Расслабление занимает немало времени, так что этим можно заняться только в фазе передышки. Либо ты можешь объявить, что твой персонаж «ушёл в запой» и будет за кадром утолять свою страсть в течение всей игровой встречи, а ты пока сыграешь кого-то ещё. Для такой роли хорошо подойдёт один из подручных, друзей или знакомых — это позволит разнообразить варианты персонажей, которых можно играть.

Когда персонаж расслабляется, ты бросаешь кубики, чтобы определить, сколько стресса он снял. Это похоже на испытание, но стресс не прибавляется, а снижается. При этом всегда используется худшая характеристика персонажа. Именно она (**воля**, **чутьё** или **удаль**) наиболее подвержена его страсти.

Пройди **проверку** худшей из своих **характеристик**. Если таких больше одной, это неважно — уровень-то у них одинаковый. **Сними количество пунктов стресса, равное самому большому числу, выпавшему на кубиках.**

УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ



Брось количество кубиков, равное значению твоей **худшей характеристики**

Сними количество пунктов стресса, равное самому высокому результату на кубиках. Если ты снимаешь больше стресса, чем у тебя было, ты **увлекаешься страстью**. Если ты не утоляешь страсть в течение передышки, получи по 1 пункту стресса за каждую **травму**

Увлечись страстью

Если ты в результате проверки снимаешь больше стресса, чем было накоплено, то **увлекаешься страстью**. Дурные привычки плохо контролируются и преподносят неприятные сюрпризы. Всегда есть риск, что они сыграют против персонажа.

Когда ты увлекаешься страстью, ты так или иначе попадаешь в неприятности. Если это произошло, выбери один из эффектов, перечисленных ниже:

- ♦ **Бахвальство.** Ты хвастаешься своими похождениями. **+2 к подозрениям**;
- ♦ **Новые проблемы.** Выбери дополнительную **напасть**, самостоятельно или при помощи кубиков;
- ♦ **Отрыв.** Твой персонаж пропадает на несколько недель. Пока он не вернется, ты можешь играть другого персонажа. За время отсутствия персонаж исцеляется ото всех полученных ранее **повреждений**;
- ♦ **Сыт по горло.** Твой нынешний **благодетель** больше не станет вести дела с тобой. Ищи нового.

Пренебрежение страстью

Если ты отказываешься утолить свою страсть или не можешь этого сделать в течение передышки, получи по 1 пункту стресса за каждую **травму**. Персонаж, у которого нет травм, может без последствий пренебрегать страстью... до поры до времени.

Ролевая игра и опыт

Подобно происхождению и прошлому, страсть персонажа показывает, что он за человек. Она влияет на его мотивы, цели и поведение. Если есть сомнения насчет того, как поведёт себя персонаж, ты всегда можешь руководствоваться его страстью. Кроме всего прочего, обращение к страсти персонажа в ролевой игре вознаграждается опытом в конце встречи.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ПЕРЕДЫШКИ

Оскарр хочет выяснить, как призрак Серебряшки пережил уничтожение электроплазмой. Он работает над **долгосрочным проектом** «вывести секреты призраков от Серебряшки» со счётчиком на 8 делений. Он проходит проверку **РЕЗОНАНСА**, и выпадает **6!** Оскарр отмечает 3 деления на счётчике.

Морлан хочет **отвести подозрения** от команды. Он берёт с собой нескольких громил и устраивает акцию устрашения. Они запугивают лавочников, бьют окна и всячески давят на местных жителей. Они проходят проверку **РАЗРУШЕНИЯ**, и результатом оказывается **6@6!** Подозрения в отношении команды снижаются на пять пунктов: местные жители старательно забывают всё, что видели в последнее время.

Певуну нужны особые боеприпасы для охоты на демона Сетарру. Он **приобретает ресурс** у Мглистых Сестёр (которые сейчас в хороших отношениях с его командой): пули из ртути и пепла мёртвых земель, освящённые забытым богом Несломленного Солнца, древним врагом всех демонов. При проверке ранга выпадает всего **4**: стандартное качество, которого недостаточно для такой редкой вещи. Адам, играющий Певуна, тратит **2 монеты**, поднимая результат до **6@6**: качество предмета оказывается исключительным. Певун приобретает пули, способные серьёзно повредить inferнальному существу.

ПЕРСОНАЖИ И ОРГАНИЗАЦИИ ВЕДУЩЕГО ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДЫШКИ

Пока у персонажей игроков передышка, персонажи ведущего и другие организации могут что-то сделать. Ведущий **заполняет деления на их счётчиках проектов**, а также выбирает для каждого персонажа или каждой организации одно или два действия, в которых они заинтересованы. Это может быть любое действие, которое имеет смысл для данной организации. **Примеры:**

- ◆ Захват актива или усиление контроля, поиск уязвимости враждебной организации или ослабление её контроля, если она уже уязвима;
- ◆ Сбор информации о персонажах игроков (персонажи игроков могут помешать этому, пройдя испытание) или по какой-то другой теме;
- ◆ Достижение какой-то подвернувшейся краткосрочной цели;
- ◆ Приобретение нового ресурса;
- ◆ Обращение к другой организации за помощью;
- ◆ Применение политического давления или угроз для получения желаемого.

Совет ведущему: заполняй счётчики и выбирай действия только для тех организаций, которые тебе интересны прямо сейчас. Не беспокойся об остальных. Позже, когда тебе понадобится одна из временно забытых организаций, ты сможешь просто прокрутить для неё несколько фаз передышки подряд, чтобы она «догнала» остальных.

Если ты не знаешь, насколько далеко стоит продвинуть счётчик проекта организации, пройди проверку удачи с количеством кубиков, равным её рангу, и с учётом текущих обстоятельств. При результате **1 3** заполни 1 деление, **4 5** 2 деления, **6 3** деления, **6@6** 5 делений.

Когда другие организации предпринимают действия, которые становятся известны криминальному миру, **сообщай игрокам об этом** через **друзей, знакомых** или **благодетелей**. Эти слухи и обрывки сплетен могут стать основами для будущих дел или новыми завязками.

ПАМЯТКА ПО ДЕЙСТВИЯМ ПЕРЕДЫШКИ

Если тебе помогает кто-то из **друзей** или **знакомых**, бросай **+d6**.

ТРЕНИРОВКА

Отметь **1 пункт опыта** в своём бланке (на шкале талантов или характеристики). Добавь ещё 1 пункт, если у твоей команды есть соответствующее улучшение. *Каждую шкалу опыта можно продвинуть лишь один раз за фазу передышки.*

УТОЛЕНИЕ СТРАСТИ

Навести своего **благодетеля**, чтобы снять **стресс**. Брось кубики в соответствии со своей **худшей характеристикой** иними количество пунктов стресса, равное лучшему результату. Если ты снимаешь больше стресса, чем у тебя было, ты **увлекаешься страстью** (см. ниже). Если ты **пренебрегаешь страстью** во время передышки, получи по 1 пункту стресса за каждую **травму**.

Увлечься страстью: когда ты приходишь к своему благодетелю или пока утоляешь страсть, ты попадаешь в неприятности. Какие именно?

- ♦ **Бахвальство.** Возможно, ты рассказываешь о своих похождениях. +2 к подозрениям;
- ♦ **Новые проблемы.** Возможно, враги проследили за тобой до самого благодетеля и воспользовались ситуацией. Выбери дополнительную напасть, самостоятельно или при помощи кубиков;
- ♦ **Отрыв.** Играй другого персонажа, пока этот не закончит предаваться своей страсти;
- ♦ **Сыт по горло.** Твой нынешний благодетель больше не станет вести дела с тобой. Ищи нового.

ПРИБРЕТЕНИЕ РЕСУРСА

Проверка **ранга** команды. От результата зависит **качество** ресурса:

- ♦ **6&6:** ранг +2;
- ♦ **6:** ранг +1;
- ♦ **4–5:** совпадает с рангом;
- ♦ **1–3:** ранг –1.

У некоторых ресурсов есть **минимальное качество**, которое требуется для их приобретения. Чтобы результат превысил **6&6**, ты можешь тратить по 2 монеты за +1 к качеству.

ОТВОД ПОДОЗРЕНИЙ

Опиши, как именно ты отводишь подозрения, и пройди проверку навыка. От результата зависит, сколько пунктов **подозрений** ты снимаешь:

- ♦ **6&6:** – 5 пунктов подозрений;
- ♦ **6:** – 3 пункта подозрений;
- ♦ **4–5:** – 2 пункта подозрений;
- ♦ **1–3:** – 1 пункт подозрений.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ

Для работы над **долгосрочным проектом** может потребоваться выполнить условия.

В зависимости от результата проверки заполни на счётчике:

- ♦ **6&6:** пять делений;
- ♦ **6:** три деления;
- ♦ **4–5:** два деления;
- ♦ **1–3:** одно деление.

ЛЕЧЕНИЕ

С помощью целителя ты продвигаешь свой **счётчик лечения** (аналогично долгосрочному проекту). По заполнении счётчика ты снижаешь на 1 уровень все имеющиеся повреждения.

Думаешь, я пришёл поглазеть на прибытие левиафанобоев? Как они тащатся в порт, трясаясь над своей добычей так, что аж круги по воде идут, и вдыхая запах левиафаньей крови, которая вынуждает их вновь и вновь возвращаться в море? Ха! Нет. Нет, я бы с большим интересом пялился на то, как чайка своим птенцам в разъявленные клювы жрачку кидает.

Нет, я здесь потому, что знаю кое-что, чего не знают ни эти ребята, ни ты. Да и никто не знает. Смерть — это песнь для левиафанов. Они поют её, они её слушают. Если ты знаешь верный способ, ты можешь подозвать их. Даже выманить из воды, если песня достаточно хороша.

В моём роду делали это так. Человеческие жертвоприношения, всё верно. Дюжинами. Кровь течёт ручейками в чёрную как смоль воду, где струйки складываются в дьявольские письмена и наполняют своим запахом прибой. Ты говоришь правильные слова, поёшь правильные песни, держишь правильный нож. Сделай всё как надо — и эти вопли, мольбы, рыдания превратятся в приманку, в могущество. Сквозь тонны воды ты возбуждаешь любопытство чудовища, и эта тварь стремительно скользит к тебе. Она жаждет страданий и смерти, как ты жаждешь ляжек официантки. Она хочет окунуться в них, в эту теплоту, она вожделеет этого.

И жадный демон выбрасывается на берег, тяжело вдыхая прибойные волны и обращая их в туман. Тогда мои родичи нападали. В ход шли пилы, топоры, клинки, заточенные так, как тебе и не представить. Мы бросались на демонов, когда те вздымались над горизонтом всей своей дышащей злобой, своей жёсткой, словно дуб, плотью, своей блестящей тёмной бронёй. Ремнями мы оттягивали им конечности и отсекали их в местах сочленений.

Помню так, будто это было вчера: живая кровь накрывает тебя подобно ярости, стекает по коже, пронзающая, холодная и визжащая. Твоё сердце меняется. Твои лёгкие застывают. Но ты не медлишь, ты переполнен энергией, ты в клубящемся тумане посмертия и бушующей жизни.

Ты отрубашь левиафану щупальца, короткие уродливые лапы и плавники, покрытые шрамами. Все его отростки не похожи друг на друга. В итоге ты добываешь шкуру, кость, мясо и прошитые рунами мышцы. Возьми всё это, используй, чтобы во мраке сочинить свою собственную мелодию, которую ты напишешь на Обратной Стороне Зеркала, где левиафан пробивает его поверхность.

Знаешь, я никогда не видел левиафана вблизи. Мне это не нужно. Мой прадед был колдуном, совершающим жертвоприношения. Пережитое впиталось в его кости и кровь, в его прошлое и будущее — и отравило всё это. Из-за того, что он сделал, и того, что с ним стало, я могу видеть Обратную Сторону Зеркала.

Я могу слышать песню, которую поёт этот обречённый и покинутый город. Я знаю, наступит день, когда один из левиафанов, на которых они охотятся, последует за ними до дома. И вот тогда случится высадка на берег, какой этот город никогда не видел, корабли разнесёт в щепки, а кровь из их полных трюмов будет струиться повсюду.

Именно тогда прервётся мой род, и моя семья знает об этом уже четыре столетия. Но сегодня ли? На этих ли кораблях? Нет. Не сегодня.

Возможно, в следующий раз.

Касатник Левиа

ГЛАВА 6

КАК ИГРАТЬ

ПОВЕСТВОВАНИЕ ПЕРВИЧНО

«Повествование первично» — вот в чём заключается важная особенность ролевых игр, отличающая их от прочих настольных.

Когда ты делаешь ход в обычной настольной игре, то выбираешь действие из стандартного списка, предлагаемого игровой механикой, а затем тратишь игровые средства, чтобы выяснить результат. Например, ты говоришь: «Я плачу два камня и строю на базе второй форт». Такой подход мы называем «механика первична». В свой ход ты выбираешь, какую игровую механику применить, и твой выбор изначально ограничен доступными вариантами. Ты можешь как-то художественно украсить её, вроде «храбрые жители Баронии строят прочный форт перед началом войны», но эти описания вторичны и ни на что не влияют. Другими словами, повествование в таких играх идёт после механики, лишь для описания случившегося.

В ролевой игре не так. В свой ход ты описываешь действия своего персонажа в окружающем его вымышленном мире. В первую очередь надо не выбрать механику хода, а привнести что-то в повествование. Твоё решение ограничено не механикой, а логикой сложившейся в мире игры ситуации. И только после того, как действие объявлено и описано, на основе этого выбирается используемая модель.

Например, в «Клинках» есть несколько моделей, которые можно применить, если персонаж пытается взломать сейф. Начинать с выбора модели бессмысленно. Заявка «я вскрываю замок» сама по себе это ещё не выбор модели. Чтобы разобраться, какую именно модель применять, надо в первую очередь отталкиваться от сюжета.

Если персонаж ковыряется в сейфе в безопасном родном логове и у него куча времени, то мы можем счесть это **действием передышки**, долгосрочным проектом. Ты можешь справиться с этим быстро, а можешь провозиться с замком немало времени.

Если персонаж в горящем доме торопится вскрыть сейф, пока на него не рухнула пылающая балка, то здесь нужно применить **НАВЫК**. Возможно, ты успеешь и не пострадаешь от пожара или тебе придётся бросить работу и убежать, чтобы не сгореть и не задохнуться.

Если персонаж вообще не умеет вскрывать сейфы, он может нанять кого-то на эту работу. В этом случае понадобится такая игровая модель, как **приобретение ресурса** — найм толкового слесаря. Возможно, тебе удастся легко договориться и найти хорошего специалиста, а возможно, за его квалификацию придётся изрядно доплатить.

И так далее. Существует бесконечное число вариантов, слишком многое зависит от обстоятельств.

Самая важная идея игры: сначала объявляешь, что конкретно твой персонаж делает, и только потом вы вместе с ведущим подбираете игровую механику, которая это моделирует. Обычно описание действий позволяет легко определить, какая модель уместна. Если попытаться делать наоборот — выбирать механику, а потом пытаться её «расцветить» описаниями, то всё время будут получаться путаница и странные нестыковки.

Если что-то выглядит странно или ситуация разрешается как-то неестественно — снова обратись к повествованию. Что именно происходит? Что именно ты пытаешься сделать? Какая модель для этого лучше подойдёт? Не пытайся искусственно вклинить конкретную механику в происходящее. Сперва — повествование о происходящем в игровом мире («повествование первично», помнишь?), и только потом — средства его моделирования.

Рассматривай игровые модели как набор инструментов. Нет смысла говорить «я стучу молотком», не определившись, что именно строишь. Мало того, если тебе надо соединить два куска дерева, то это ещё не означает, что надо использовать именно молоток и гвоздь: на свете есть и другие способы. То же касается моделей в ролевой игре. Сначала — описание происходящего, только потом — вытаскивание из коробки инструмента, который лучше всего подходит к конкретной задаче. Часто выбор будет обусловлен чисто практическими соображениями, но может быть сделан и исходя из стилистических. Не существует какого-то единственно верного способа выбирать инструменты. Ваша команда будет осваивать их так, как сочтёт нужным, вырабатывая стиль и создавая прецеденты по ходу игры.

Эта книга даёт вам набор инструментов и советы по их применению, исходя из моего опыта и опыта тех, кто тестировал игру. Эти рекомендации помогут начать ваш собственный путь в мир захватывающих приключений, но это всего лишь рекомендации. Как именно вы их примените, как именно станете пользоваться игровым инструментарием, зависит только от вас и вашей группы.

Это один из самых интересных аспектов ролевых игр. Поскольку нет оптимального способа применять эти инструменты, творческий подход постоянно востребован как на уровне повествования, так и на уровне применения игровых моделей. Я расскажу, как пользоваться ими, и дам ряд полезных советов, но после прочтения книги действительно значимым будет лишь то, как именно ваша компания станет играть в «Клинки во тьме».

КОГДА ПРОХОДИТЬ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Во время игры сидящие за столом беседуют. Вы разговариваете, описываете действия своих персонажей, говорите от их имени, шутите, делаете наброски карт, прикидываете, что может произойти дальше, и всё такое. Но... это же *просто разговоры*? Есть что-то, что происходит в ролевой игре, прерывает беседу, и вы от *просто разговора* переходите к *применению игровой механики*. Что же это?

За этим следит ведущий (и ему постоянно надо держать это в голове), но игроки тоже могут напоминать, что вот оно — пора. И так, что же это за моменты? Проверку навыка стоит проходить, когда случается одно из следующих событий:

- ♦ **Персонаж игрока предпринимает действие**, которое может быть опасно или чревато последствиями;
- ♦ **Персонаж игрока возглавляет персонажей ведущего или отдаёт им приказы** в опасной или чреватой последствиями ситуации;
- ♦ **Кто-то хватается за кубики и очень хочет пройти проверку.**

Что ведущему при этом стоит сказать? Обычно я сначала спрашиваю игрока, как именно персонаж собирается действовать. Потом какой **НАВЫК** планирует применить. Затем я прикидываю **уровень риска** и наиболее вероятную **эффективность** этого действия.

Игрок: «То есть у него есть амулет? Хорошо, я заставляю его отдать амулет мне».

Ведущий: «А как именно заставляешь?»

Игрок: «Смотрю ему прямо в глаза и ПРИКАЗЫВАЮ отдать».

*Ведущий: «Сойдёт, но дело **рискованное**. Он не слабак, а его ребята стоят тут же рядом. Эффективность, думаю, будет **низкая**, поскольку их больше, чем вас. Разве что у вас есть особенно впечатляющие средства давления».*

Тут вступают остальные игроки и предлагают варианты, как сделать дело менее рискованным или повысить эффективность. Или же первый игрок может пересмотреть свои планы и заявить что-то менее (или более!) дерзкое. Или же всех всё устраивает, и мы переходим к применению механики.

Главное — помнить, что при определении цели, уровня риска и последствий каждой проверки вся команда работает вместе. Не надо

говорить: «Ну бросьте кубики», не вовлекая группу в процесс, решения игроков должны иметь значение. Если персонаж игрока вдруг пытается кого-то убить, это хороший повод пройти проверку. Это больше похоже на безопасную попытку, на рискованную или на отчаянную? **Чем именно персонажи рискуют?** Определите всё это, исходя из повествования.

Если враг в свою очередь пытается их убить, то, вероятно, ситуация отчаянная. Бой насмерть — не шутка. При результате проверки **4 5** персонажи справляются, но с последствиями. В этом примере они наносят врагу фатальную рану, но и сами оказываются смертельно ранены.

С точки зрения многих игроков, получить смертельную рану — это не «успех». Однако в «Клинках» результат каждой проверки определяет эффективность и персонажа игрока, и его оппонента. Противник тоже старается, и «частичный успех» показывает, что он тоже чего-то добился. Так что проверка навыка описывает весь обмен ударами (а то и весь бой) и определяет, насколько обе стороны сумели друг другу навредить.

В «Клинках» практически невозможно делать что-то безопасно. Любое действие может привести к повреждениям, росту **подозрений**, ссоре с другими организациями и так далее. И всё-таки добиться желаемого **реально!** Все эти результаты **4 5** позволяют персонажам достигать результатов даже с набитой мордой и кучей врагов. Дасквол пережёвывает своих жителей и выплёвывает остатки. Совершенно не обязательно, что к концу игры в команде останутся те персонажи, с которыми вы начинали.

Если ты хочешь отложить последствия частичного успеха, то всегда можно сделать счётчик. Например, если команда пытается куда-то скрытно проникнуть и получает **4 5**, то вполне уместно не поднимать тревогу сразу, а сделать счётчик «тревога» и отметить на нём деление. Это всё ещё опасное последствие, но оно не приводит к моментальному крушению планов.

Лейтмотив «Клинков» — это трудности и неприятные последствия, так что вы практически никогда не сможете добиться желаемого, не заплатив за это — хотя бы в соответствии с результатами проверки. Именно поэтому у персонажей есть дополнительные ресурсы для смягчения последствий: так игроки могут делать нелёгкий выбор, какие последствия ослаблять (набирая стресс), когда пора прикрывать товарища, применять защиту, идти на сделку с дьяволом и т. д.

Командная работа также позволяет облегчить себе жизнь и превратить отчаянные действия в рискованные, повысить эффективность и/или количество кубиков для проверки. Обычно с командной работой группа не сразу осваивается, но так и задумано.

Уровень риска зависит в первую очередь от того, что именно на кону. Ведущий при описании действий своих персонажей указывает, что именно они вот-вот сделают с персонажем игрока. Это как раз и подскажет, в чём именно состоит риск.

«Ты подсакиваешь, чтобы ударить его в шею, но он умелым движением парирует, чтобы отбить твой клинок и проткнуть тебя насквозь. Отчаянная ситуация с высокой эффективностью, так?»

Ваша группа может экспериментировать с настраиваемыми элементами игры: уровнем риска, эффективностью, последствиями, сверхъестественными силами. Будучи ведущим, не спеши принимать решения авторитарно — узнай мнения остальных. Ситуация отчаянная? А как выглядела бы рискованная? Эффективность действия достаточна для решения задачи или понадобится сделать что-то ещё? Определение таких вещей в своей группе — часть игры в «Клинки».

ЗАЧЕМ НУЖНА ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

Тут встаёт вопрос: а зачем вообще нужны эти модели? Можно же просто продолжать говорить! Основная причина такова: когда мы «просто говорим», мы обычно движемся к консенсусу. Чаще всего это хорошо. Это сближает и объединяет, позволяет понимать друг друга, формировать ожидания и так далее. Но для игры вроде «Клинок во тьме» нам не нужно соглашение там, где персонажам угрожает опасность. Нам нужны сюрпризы, препятствия, риски и неожиданные осложнения. Нам нужны головокружительные взлёты и падения, как на американских горках.

Когда приходит время для применения игровой механики, группа в первый момент получает контроль над происходящим: она обсуждает уровень риска и прочие детали действий. А затем «авторский режим» выключается и все превращаются в наблюдателей. Что сейчас произойдёт? Мы задерживаем дыхание, придвигаемся к столу и бросаем кубики.



КАК ВЫБРАТЬ НАВЫК

Обычно проверку собираются пройти, когда персонаж уже активно действует, вовлечённый в события повествования. Исходя из его действий чаще всего и определяется применяемый навык. Но игрок имеет право пересмотреть и изменить действия персонажа, чтобы прибегнуть к другому навыку, лишь бы персонаж и правда мог сделать нужное действие в рамках происходящих событий.

*Например, Нокс хочет проникнуть в тайную комнату встреч Пламенного Круга. Ведущий спрашивает, как она это делает, и игрок говорит, что Нокс забирается по стене башни и взлезает в окно. Если персонаж «влезает», то это называется **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, и именно этот навык ей предстоит применить.*

*Но играющая этого персонажа в сомнениях. «Хм-м-м... С **ПРОНИКНОВЕНИЕМ** у меня плохо. Я бы предпочла использовать **СНОРОВКУ**. Это же вполне подходит для лазания, так?» Нет. Нокс может попасть в башню при помощи **СНОРОВКИ**, если попробует применить какую-то хитрость или ловкость рук, но никак не при попытке взлезть на башню. Чтобы лазать, надо лазать: вся подобная лёгкая атлетика относится к категории «**ПРОНИКНОВЕНИЕ**». Если Нокс хочет применить **СНОРОВКУ**, пусть так, но тогда ей надо попытаться попасть в башню как-то по-другому.*

Порой к ситуации можно применить разные навыки. Это нормально. Игрок в этом случае просто выбирает навык, а ведущий уже оценивает уровень риска.

*Арлин висит на верёвке в темноте за окнами дома Майлеры Клев, главы Красных Кушаков. Майлера входит в комнату, и Арлин говорит, что стреляет ей в спину. Какой навык тут уместнее? **ПРОНИКНОВЕНИЕ** используется, чтобы наброситься из засады, **ОХОТА** для стрельбы с дистанции, оба варианта вполне подойдут. Ведущий говорит, что проверка **ОХОТЫ** будет безопасной (стрелять отсюда и правда удобно), а проверка **ПРОНИКНОВЕНИЯ** рискованной: чтобы наброситься из засады, Арлин придётся раскочкаться, запрыгнуть в окно и подкрасться вплотную, что гораздо опаснее.*

СМЫСЛ ОПАСНОСТЕЙ И СТРЕССА

Некоторые ведущие расстраиваются, когда сталкиваются с тем, что противники и опасности «ничего не делают». Они наносят персонажам повреждения, а игроки ослабляют последствия. На самом деле так и надо! Персонажи игроков вначале очень слабы. Система стресса позволяет им выжить там, где иначе это бы не удалось, так что у них появляется шанс достичь долгосрочных целей.

Самое важное в повреждениях — не нанести их, а описать. Описание запечатлевается в уме всех играющих, даже если последствия отменили броском кубиков:

«Призрак сплетается с твоей душой»;

«Ты слышишь хруст своих костей при ударе о мостовую»;

«Ты чувствуешь, что тебе здесь никогда не будут доверять».

Неприятные последствия надо называть вслух. Они угрожающе повисают в воздухе. Они страшны. И тогда игрок проходит испытание, смотрит тебе в глаза и говорит: «Всё не так плохо! Я беру стресс вместо этого». Это даёт ему **ощущение силы**. Он заглянул опасности в глаза и посмеялся над ней. Такова природа настоящих авантюристов.

Задача ведущего — со вкусом описывать все эти неприятности, не беспокоясь о том, что они не случились. Цель механики последствий и стресса — включить в повествование побольше интересных деталей, когда дело доходит до неприятностей. Вместо того чтобы говорить «ты получаешь повреждения, 3 пункта урона», ты описываешь, как клинок проникает под доспехи и оставляет кровавую борозду на рёбрах. Повреждения становятся в нашем воображении яркой угрозой. Представив это, игрок решает её ослабить: «Не, отставить! Я пройду испытание!» Но стоит ли это делать, игрок узнаёт только после того, как ты описываешь потенциальные повреждения. Каждый новый выбор между угрозой и стрессом требует таких описаний. Этим-то и занимается ведущий.

ОПАСНОСТЬ ПРОТИВНИКОВ

Серьёзность описываемых **последствий** и **уровень риска** определяются тем, насколько опасны противники персонажей игроков. Если персонаж столкнулся с обычным уличным грабителем, то последствия могут выглядеть как «повалил персонажа на землю», «врезал по зубам» или «повредил ребро кастетом», если грабителю сильно повезло.

Если группа встретила с опытным убийцей, то последствием может оказаться кинжал, молниеносно пронзивший сердце персонажа игрока.

Поскольку у персонажей ведущего нет своих параметров и навыков, то их возможности проявляются в игре через **серьёзность последствий** при взаимодействиях с ними, а также **эффективность** и **уровень риска** действий персонажей игроков.

Кроме того, опасные персонажи ведущего могут брать инициативу на себя. Если против игроков действует **умелый персонаж**, то опиши им, что он вот-вот сделает, а затем спроси, как они собираются реагировать:

«Она зажимает тебя наверху лестницы и пытается надеть на тебя наручники. Что ты предпринимаешь?»

Следующее действие игрока (и подходящая проверка навыка) покажет, насколько успешен был манёвр противника. Помни, что одна проверка определяет эффективность действий обеих сторон.

Если персонаж ведущего — настоящий мастер своего дела, то просто опиши игрокам, что он сделал, и спроси, будут ли они **ослаблять последствия**.

«Она намного быстрее тебя. Ты даже не успеваешь понять, что случилось, а наручники уже на твоих запястьях. Будешь ослаблять последствия?»

Ты постепенно освоишься с этим подходом в процессе игры. Обсуждай это со своей группой прямо на ходу. Вам нравится опасная игра с высокими ставками? Тогда персонажи игроков и ведущего должны всё время наносить смертоносные удары, а испытания лишь ослаблять последствия. Или же вы хотите более авантюрную игру, «как в кино»? Тогда описывай менее опасные последствия. Никто не добывает поверженных врагов, а взрывы служат фоном для крутых парней.

Не обязательно всё время использовать один и тот же подход. Гибкость в этом вопросе позволяет перестроиться на то, что вашей группе больше нравится в данный момент.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЕСТЬ ВСЕГДА

Всякий раз, когда вы в «Клинках» бросаете кубики, ситуация меняется. Не бывает так, чтобы в результате проверки «ничего не произошло». Как это работает?

Провал проверки навыка (1–3) — это не просто «не получилось». У действий персонажа всегда есть осязаемые последствия. Ситуация обязательно меняется. При провале **безопасной** проверки персонаж обнаруживает, что в его планах есть слабое место, и ему надо либо сменить тактику, либо мириться с большим риском. При провале **рискованной** проверки персонаж сталкивается с последствиями, которые выражаются в каких-то неприятностях. Дела принимают крутой оборот. А при провале **отчаянной** проверки ситуация становится во много раз хуже.

НЕ БОЙТЕСЬ ОШИБАТЬСЯ

Механика «Клинок во тьме» сделана так, что её можно осваивать постепенно. Если ты помнишь, как проходить основные проверки, всё будет нормально, даже если упущены какие-то нюансы или частные случаи. Ничего ужасного не случится. Да, лучше играть, учитывая все детали, но и без этого схема не сломается.

Если хочешь упростить знакомство с игровой механикой, просто начни с **рискованных** проверок со средней **эффективностью** (и не обращай пока внимания на факторы).

Как только с персонажем игрока случится что-то плохое и игроку это не понравится, расскажи про испытания. Когда группа попытается сделать что-либо вместе и помочь друг другу, объясни основы командной работы. Когда они схлестнутся с опасными противниками более высокого ранга или масштаба, введи в игру факторы. И не надо пытаться всё объяснять заранее.

То же касается и повествования. Тебе не надо с первой попытки делать всё идеально. Если ты в чём-то ошибся, а впоследствии осознал это — просто исправься. Ничего страшного.

«Я сказал, что в порту видели Трайгу, но я ошибся. Говорят, это был Арло».

«Ого. Это существенно. Хорошо, поняли».

Если не знаешь, что делать, делай самые простые и понятные тебе вещи — то, что кажется тебе очевидным. Добавляй новые элементы механики по мере освоения. Не напрягайтесь. Прощайте друг другу ошибки.

ПРЕЦЕДЕНТЫ

Что верно для персонажей игроков, то верно и для персонажей ведущего — и наоборот. Если вы решили, что говорить с призванным духом может только призвавший его мистик команды (например, благодаря **языку призыва**, который связывает их вместе), то для духов, призванных персонажами ведущего, это тоже верно. Если вы решили, что умелый персонаж ведущего в принципе может мгновенно убить не ожидающую этого жертву, то и персонажи игроков могут попробовать это сделать.

В дальнейшем вы будете играть с учётом принятых ранее определяющих решений и сформулированных особенностей игрового мира. Прецеденты можно впоследствии пересмотреть, если все согласятся на это, но и пересмотренная версия будет в равной мере касаться всех персонажей.

В ОБЩИХ ЧЕРТАХ ИЛИ ДЕТАЛЬНО

Механика «Клинок во тьме» обычно зависит от мелких деталей игрового мира. Например, может оказаться важно, как именно устроена духовная бутылка, потому что один из игроков решил внезапно разбить её, устроив сюрприз целящемуся в него противнику. Это мелкая деталь, но от конструкции бутылки сейчас зависят **уровень риска**, **эффективность** и **последствия**. И в данном случае подробное описание такой мелочи помогает системе правил выполнять свои задачи.

В других случаях наоборот — предпочтительнее описывать всё в общих чертах. Допустим, игрокам стало интересно, как именно Пла-

менный Круг пережил последнюю вспышку болезни холодного сна. Не ослабило ли это его членов? Ведущий, в принципе, может придумать или вспомнить много всего о Пламенном Круге, оценивая его нынешнюю ситуацию, а может просто использовать ранг организации для быстрой проверки удачи и определить, чем кончилось дело. Если до сих пор не было введено в игру каких-то важных факторов, которые повлияли бы на сопротивляемость членов Круга магическим заболеваниям, то этого достаточно.

Проблемы могут возникнуть, если вы захотите разрешить «в общих чертах» ситуацию, в которой важные детали уже задействованы. Например, мы можем знать, что именно Круг участвовал в создании этой болезни и успел принять меры предосторожности (включая перемещение важных активов и своих руководителей из опасного места). В этом случае было бы странно проходить проверку удачи, руководствуясь только рангом Круга. Возможно, ведущий сразу скажет, что Круг практически не пострадал. Или же неприятности всё же могли произойти, и ведущий пройдёт проверку, бросая целых 6 кубиков за подготовленность.

То же касается качества предметов, активов и защитных мер. У Улья ранг III, но значит ли это, что каждый замок на каждой его двери является замком третьего ранга? Нет. Ранг Улья всего лишь показывает, какого качества снаряжение его члены в основном используют. Замок на маленькой кладовой может оказаться обычным дешёвым замком. Зато замок на комнате с секретными документами может быть добротным или даже исключительным (т. е. качеством выше, чем у III ранга). «III ранг» лишь усреднённое качество собственности Улья. Это число может много для чего пригодиться. Однако если в игре фигурируют конкретные детали, то именно они имеют определяющее значение и не обязаны соответствовать обобщённому параметру.

Все обобщённые параметры ранги, монеты, значки, качество, проверки расклада введены для того, чтобы в игре можно было сосредоточиться на самом важном: на выборе, действиях персонажей игроков и их последствиях. Самая яркая часть повествования связана с проверками навыков. Так что не ограничивай себя обобщёнными параметрами, когда разворачивается насыщенное деталями действие.

НАВЫКИ В ИГРЕ

На следующих страницах приведены подробные описания 12 существующих в игре навыков с примерами применений и последствий.

ДРАКА

Ввязываясь в **ДРАКУ**, ты вступаешь с противником в ближний бой, из которого не так-то просто сбежать. Ты можешь драться на кулаках или бороться. Ты можешь рубить и колоть оружием. Ты можешь захватывать или удерживать позицию. Ты можешь попытаться продемонстрировать искусство фехтования на дуэли (но **СНОРОВКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Как именно ты дерёшься? Какие приёмы используешь?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Когда ты дерёшься с кем-то, это всегда схватка. Ты нападаешь и защищаешься, отходишь и наступаешь. С помощью этого навыка ты можешь вступать в бой, выживать в бою, заканчивать бой — но это всегда бой. Если ты заходишь кому-то со спины и бьёшь — это скорее *проникновение*. А если ты валишь противника на землю, выкручиваешь ему руки и перерезаешь горло, то это *драка*. Если ты эффектно бросаешь вызов и встаёшь в фехтовальную стойку, то есть смысл проявить *сноровку* (на дуэли попытки применять драку чаще всего будут отчаянными, так же как в трактирном мордобое *сноровку*).

Для персонажа последствия применения драки обычно зависят от противника. Чем тот опаснее, тем рискованнее твоё положение и тем серьёзнее последствия.

Если во время боя ты хочешь заняться чем-то, кроме сражения с противниками, то, скорее всего, тебе сперва придётся столкнуться с последствиями (и принять их либо ослабить, или же тебя прикроют товарищи). Если ты во время мордобоя пытаешься *манипулировать* кем-то, то это ещё не значит, что тебя перестанут бить, чтобы дать возможность поговорить. Как вариант, можно сперва применить драку или *проникновение*, чтобы выбраться из схватки (а не сразить противника), и только после этого заняться чем-то ещё.

Если ты сражаешься вместе с подручными, используй драку. Если командуешь, но не вступаешь в бой, то *приказывай* им.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Ну раз я прижал его к полу, то переворачиваю лицом вниз и душу, пока он не вырубится. У меня ещё будет пара вопросов к этому придуруку.

1 – 3 — отступление или риск:

Ведущий: «Пока ты борешься, он неожиданно высвобождает руку с ножом и начинает беспорядочно им тыкать. Хочешь продолжить, но уже в рискованной ситуации?»

Игрок: «Нет, я сменю тактику. Я сразу же отпускаю его, встаю и стреляю в него из пистолета. Так задача останется безопасной, да?»

Ведущий: «Да, ты же будешь применять другой навык, верно? Можно сказать, что это охота, а не драка».

Игрок: «Согласен, в самый раз».

Рискованная

Когда он наносит удар ножом, я отвожу его руку своей левой, огибаю его справа и бью пикой для колки льда в шею.

4 – 5 — сниженная эффективность:

Он уворачивается, вцепляется в тебя, но теряет равновесие, и ты грязным приёмом прижимаешь его к полу, практически выбив из него дух. Что ты делаешь?

Отчаянная

Да, он застал меня врасплох, но я ему покажу! Хватаю с барной стойки пику для колки льда, буду драться ей. Этот мерзавец ещё пожалеет!

4 – 5 — повреждения:

Ты увернулся от удара в горло, но, защищаясь, порезал руку. Получи повреждения 2-й степени тяжести, «ножевое ранение в руку». И тебе удалось схватить пику! Что ты делаешь?

ИЗУЧЕНИЕ

Изучая что-либо, ты присматриваешься к деталям и интерпретируешь обнаруженное. Ты можешь собирать информацию по документам, газетам и книгам. Ты можешь проводить исследования на эзотерическую тему. Ты можешь наблюдать за человеком, оценивая, не лжёт ли он и что на самом деле чувствует. Ты можешь пытаться анализировать события, чтобы быстро разобраться в происходящем (но **РАЗВЕДКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Что ты изучаешь? Какие детали или улики рассматриваешь подробно?
- ♦ Что ты надеешься понять?

Изучая что-либо, ты концентрируешься на мелких деталях: выражениях, интонациях, подтекстах, крошечных зацепках. Ты ищешь неочевидное и скрытое, устанавливаешь факты, сравниваешь свидетельства и делаешь выводы.

Можно изучать человека: это разновидность **сбора информации**, позволяющая определить, лжёт ли он, чего он на самом деле хочет, что он намерен делать и так далее (список подходящих вопросов есть в нижней части бланка персонажа). Изучая человека, ты можешь в процессе взаимодействия с ним задавать ведущему вопросы по мере необходимости, например, после сомнительных реплик уточнять: «А он правду говорит?»

Если ты хочешь оценить текущую ситуацию или оглядеть место, то это скорее *разведка*. Она пренебрегает деталями ради получения общей картины. Изучение, наоборот, сосредотачивается на конкретных фактах и мелочах. Соврал ли он сейчас? Есть ли в стене этой комнаты скрытый сейф?

Изучение также хорошо подходит для всевозможных исследований (например, для долгосрочных проектов). Хочешь знать, у кого из аристократов самая хорошая коллекция предметов искусства при самой плохой охране? Какого масштаба нужен бунт, чтобы смять охрану в Крюжьях? Изучение позволяет выяснить практически всё.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Осматриваю это место дюйм за дюймом в поисках потайного входа.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты быстро находишь тонкую щель, похожую на дверь. Но тебе непонятно, как её открыть. Продолжаешь изучать или пробуешь что-то ещё?

4 – 5 — МЕЛКОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

Ты слышишь тяжёлые шаги в коридоре: кто-то из прислуги идёт по делам. Отметь деление на счётчике «обнаружение». Ты находишь дверь и скрытый рычаг, она открывается с глухим щелчком.

Рискованная

Пока Арси и Баззо разговаривают, я высматриваю в его поведении признаки обмана, особенно когда речь идёт об альянсе против Гасильщиков.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

Похоже, Баззо не врёт. Но он обратил внимание на твой взгляд и теперь тоже присматривается к тебе. Сделай новый счётчик «Баззо догадывается о наших планах» с шестью делениями, отметь два из них.

4 – 5 — ОТЧАЯННАЯ СИТУАЦИЯ:

Тебе удалось хорошо изучить Баззо, он говорит правду. Но после встречи его помощник, Пикетт, припирает тебя к стенке и цедит прямо в лицо: «Ну что ты пялишься? Не иначе, затеял что!» Что ты делаешь?

Отчаянная

Пока демон тянется к Арлин, я хватаю с полки книги и журналы. Там наверняка есть изыскания графа насчёт этой дьявольщины!

4 – 5 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ + СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты находишь нужный том и даже открываешь его. Но тут демон внезапно ревёт, меняет направление и швыряет тебя через всю комнату. Книга приземляется в нескольких футах от тебя. Руна на её обложке слабо мерцает. У тебя сломаны рёбра (повреждения 3-й степени тяжести). Что ты делаешь?

МАНИПУЛИРОВАНИЕ

МАНИПУЛИРУЯ кем-либо, ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией. Ты можешь убедительно солгать. Ты можешь уговорить кого-то поступить так, как тебе нужно. Ты можешь подобрать аргументы, не имеющие очевидного опровержения. Ты можешь попытаться обманом вызвать симпатию или добиться повиновения (но **ОБЩЕНИЕ** или **ПРИКАЗ** могут подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Кем ты манипулируешь? Какие у тебя рычаги влияния?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Манипулируя кем-либо, ты не беспокоишься о его чувствах и интересах. Ты очаровываешь, лжёшь, приводишь весомые аргументы, от которых собеседнику сложно отмахнуться. Пусть делает то, что надо тебе, а не ему. Ты можешь поступать так же с друзьями или знакомыми, и они уязвимы к подобным действиям с твоей стороны, но если тебя раскусят, последствия будут ещё неприятнее. Вероятно, твоя попытка будет отчаянной.

Манипулирование это не контроль над чужой волей. Тебе требуется какой-то рычаг воздействия. Возможно, ты очаровательная или популярная личность, которой собеседник хотел бы угодить. Возможно, ты приводишь веские доводы и твёрдые факты, а также рассуждаешь столь убедительно, что слушатели вынуждены с тобой согласиться. Что именно сработает, зависит от ситуации: для одного человека потребуется одно, для другого другое. Если у тебя есть подходящий рычаг, ты можешь попробовать манипулировать собеседником. Иначе тебе придётся или запугивать (*приказывая*), или применить физическую силу.

Манипулировать можно и персонажем другого игрока. Спроси игрока, есть ли у тебя какой-то подходящий рычаг воздействия. Если да, то проверка навыка может изменить его точку зрения на нужную тебе. Если нет то разве что вызвать замешательство или отвлечь, но не переубедить.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Пускай он не хочет иметь дело с Точильщиками, но мы оба знаем, что за ним должок. Я прямо напому об этом. Самое время платить по счетам.

4 – 5 — МЕЛКОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

«Да, да, конечно, всё так. Но... обещаю, что никто не узнает, что я тебе помог, договорились?»

1 – 3 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Он, слушая тебя, всё время качает головой и морщится. «Да, знаю, это правда. Но я ничего не могу поделать! Уговори Вэйл позволить мне вернуться в её команду — тогда я буду в безопасности и смогу тебе помочь».

Рискованная

Вэйл, послушай... Я тебя уважаю и не пытаюсь лезть в твои дела, но тебе нужен механик, а Хольц хочет вернуться. Это выгодно вам обоим.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

«Ладно, но он на испытательном сроке. Ещё раз поймаю его под «искрой», и он вылетит вон».

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

«Ты, небось, просто хочешь, чтобы Хольц помог тебе с Точильщиками? Ну ладно... но я хочу свою долю».

1 – 3 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

«Ты пришёл ко мне и вздумал указывать? Подсовывать этого жалкого наркомана? Проваливай». Она явно рассержена. Запусти счётчик на 4 деления «ухудшение отношений с Туманными Гончими» и отметь два.

Отчаянная

Клянусь, я тут ни при чём! Я вообще никогда в поезде не была! Всю жизнь провела в Мраке, безвылазно.

1 – 3 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

«О да, конечно. Прямо так и не была. Вот судьбе об этом и расскажешь. Уведите её».

ОБЩЕНИЕ

В процессе **ОБЩЕНИЯ** ты контактируешь со своими друзьями и знакомыми. Ты можешь получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам. Ты можешь произвести хорошее впечатление или расположить к себе при помощи обаяния и хороших манер. Ты можешь завести новых друзей или поддержать старые связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому. Ты можешь попытаться управлять действиями друзей, пользуясь социальным давлением (но **ПРИКАЗ** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ С кем ты общаешься? Где вы встречаетесь? О чём говорите?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Общаясь с кем-либо, ты учитываешь его мнение и чувства, а собеседник в ответ твой (хоть сколько-нибудь). Ты демонстрируешь обаяние, остроумие и открытость. Ты можешь общаться с уже знакомыми людьми или производить хорошее впечатление в новой компании.

Для общения тебе нужна не слишком враждебная среда. Ты можешь общаться с надзирателями в Крючьях, когда сидишь там (хотя занятие это отчаянное), но чаще всего бесполезно пытаться общаться с наёмным убийцей, пришедшим тебя прикончить. Общаясь с людьми, связанными с твоим происхождением или прошлым, ты обычно меньше рискуешь и эффективнее действуешь.

Порой пообщаться в непривычной ситуации просто необходимо для того, чтобы получить возможность сделать что-то ещё. Например, если ты хочешь поговорить на вечеринке с лордом Скарлоком, тебе придётся как минимум провести ряд коротких светских бесед (т. е. пообщаться) с остальными гостями, чтобы пройти к его столу. Приказом или манипулированием тоже можно воспользоваться, но уж если получится плохо жди неприятностей.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Нирикс уже несколько недель работает с Гондольерами. Надеюсь, она сможет показать мне подходящую цель.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Да, у неё есть кое-кто на примете. Прямо-таки отличная цель. Но Нирикс не знает, где он живёт. Тебе придётся проследить за ним до дома после смены.

4 – 5 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Нирикс даже привела подходящую цель в «Красный фонарь». Она плюхается рядом с тобой, у неё на руке висит уже подвыпивший толстошей гондольер. Похоже, она узнала тебя по крайней мере, тебе так кажется. Нирикс бросает тебе взгляд мол, давай! и закрывает шторку кабинки, чтобы вас не видели посторонние.

Рискованная

Вынимаю бутылку добротного виски и широко всем улыбаюсь: «Кто будет? Отличная штука!» Надеюсь, мне удастся их занять, пока Брин возится с сейфом.

4 – 5 — ПОВРЕЖДЕНИЯ:

У тебя всё получилось, но тебе пришлось вдрызг напиться с ними. Отметь повреждение 2-й степени тяжести: «перепой». Голова у тебя раскалывается, и комната вращается перед глазами.

Отчаянная

Я знаю, что у них там типа «тайное» общество, но могу же я повертеться на вечеринке и разобраться, кто здесь член Пламенного Круга?

4 – 5 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

Ты сходишь за своего и через некоторое время замечаешь, как некоторые гости подают друг другу тайные знаки. Один из них Артер Клавиш, богатый аристократ. Всё идёт замечательно, пока ты не обнаруживаешь, что все «обычные» гости пропали, а вечеринка превратилась в собрание Пламенного Круга. Вот-вот они начнут представляться и выказывать свою благонадёжность. Что ты делаешь?

ОХОТА

Занимаясь **охотой**, ты отслеживаешь цель. Ты можешь незаметно следить за человеком или выяснять его местоположение. Ты можешь устроить засаду. Ты можешь прицельно стрелять издалека. Ты можешь попытаться применить свои пушки в ближнем бою (но **ДРАКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Как ты на них охотишься? Какие методы используешь?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Вся суть охоты в продуманном и умелом устранении цели, в противостоянии твоего мастерства и жертвы. Подобно **сноровке**, она предполагает игру по твоим правилам: ты отслеживаешь добычу и находишь её логово, выбираешь место для засады, выцеливаешь жертву и стреляешь. Охотой лучше заниматься до схватки. Если ты пытаешься прибегнуть к ней уже в бою, ты, скорее всего, окажешься в отчаянном положении. Твои союзники — время и расстояние. Это отличает охоту от **драки**, которая как раз менее эффективна, когда противник далеко.

В «Клинках» специально нет отдельного навыка стрельбы. Правила составлены так, что у игрока в любой ситуации есть возможность выбирать между навыками, а затем ведущий оценивает уровень риска и эффективность. Вот начался бой — ты **охотишься** (дерёшься, применяешь **сноровку** или что-то ещё)? Выбор подхода остаётся за игроком. Охота обычно эффективнее всего, когда есть возможность прицелиться и выстрелить издалека. Но если ты в гуще схватки разряжаешь в кого-то пистолет, то это может быть и **дракой**.

Навык охоты — это не только мастерство снайпера. Он идеально подходит для отслеживания и преследования, для поиска местонахождения чего и кого угодно.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Дожидаюсь, когда Баззо будет проходить мимо окна своего кабинета. В этот момент задерживаю дыхание и нажимаю на спуск.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Пуля задевает Баззо, оставляя рваную рану на голове, но вроде бы не пробивает череп. Он падает, серьезно раненный. Что ты делаешь?

4 – 5 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Ты попадаешь в шею Баззо, кровь так и хлещет (потом пройдем проверку удачи: вдруг он слишком крут, чтобы просто так умереть?). Ты слышишь вопли: «Там, на крыше!» Возле тебя о кирпичи стучат пули. Что ты делаешь?

Рискованная

Мгlistые Сестры откуда-то получают свою электроплазму. Я собираюсь обнаружить источник и проследить, как её доставляют.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

Ты выясняешь метод и источник поставок, о них я расскажу подробнее чуть позже. Но стоило тебе направиться обратно в логово, как ты замечаешь выдыхаемый тобой пар, а из теней доносится отражающийся эхом стон призрака: «Кто-кто-кто это-это-это рыщет-рыщет-рыщет?» Ты замираешь, бежишь, ослабляешь последствия или что-то ещё?

Отчаянная

До того как Синий Мундир появится из-за угла, я хочу устроить импровизированную засаду!

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты находишь место, с которого можно внезапно напасть, но в перелуке тесно и неудобно. Твой клинок высекает искры из паровой трубы, а потом скользит по шлему стражника. Тот охает и едва не теряет равновесие, но через мгновение отмахивается дубинкой и тянется второй рукой к свистку. Что ты делаешь?

ПРИКАЗ

Отдавая **ПРИКАЗ**, ты добиваешься немедленного повиновения. Ты можешь запугивать и угрозами добиваться желаемого. Ты можешь руководить шайкой в совместных проверках. Ты можешь приказывать окружающим, пытаясь договориться с ними (но **ОБЩЕНИЕ** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Кому ты приказываешь? Как именно и на каких основаниях?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Отдавая приказ, ты не беспокоишься о том, что надо другим. Ты просто говоришь, что они должны сделать, и ожидаешь подчинения из страха, уважения или по какой-то ещё причине. Если ты хочешь сотрудничества и договорённостей, то *общение* подойдёт лучше. Если ты приказываешь другу или знакомому, то он может и обидеться, такое действие чаще всего будет более рискованным.

Приказ почти всегда подходит для командования подручными и другими персонажами ведущего, работающими под твоим началом. В таких случаях стоит проходить совместную проверку, в процессе которой ты используешь приказ, а подручный своё качество.

Ты можешь приказывать персонажам других игроков. Уточни у игрока, есть ли у персонажа мотивация следовать твоим приказам — страх, доверие, уважение и т. д. Если да, то его можно вынудить выполнять твои требования. Если нет, приказами удастся лишь помешать ему. Ты можешь таким образом напугать персонажа игрока, вызвать замешательство в критический момент, заставить его выглядеть слабаком перед другими и т. д. Приказ — это не прямое управление чужим мозгом, это напряжённое взаимодействие. Но именно другой игрок решает, будет ли его персонаж слушаться.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

«Ты на нашей территории, козёл. На тебя смотрят четыре ствола. Так что давай сумку и вали отсюда».

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Он ставит сумку и делает шаг назад, говоря: «Вообще-то я рассчитывал на вознаграждение».

1 – 3 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Он щёлкает зажигалкой и подносит её к торчащим из сумки документам. «Сперва покажи деньги!»

Рискованная

Мы схватили друг друга за ворот, практически боремся у стены. Я рявкаю: «Отзови свою банду и проваливай! Одной смерти на сегодня достаточно».

4 – 5 — ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Он высвобождает руку и бьёт тебя в челюсть так, что в ушах звенит. «Вот теперь достаточно, говорит он. Пошли отсюда, парни». Отметь повреждения 2-й степени тяжести: «сотрясение мозга».

Отчаянная

«Нет, Баззо, так не пойдёт. Ты платишь шесть монет вперёд или мы идём к Кушкам за предложением получше».

4 – 5 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

В принципе, получилось. Баззо холодно оглядывает тебя с головы до ног. «Нарываешься, девочка», произносит он и отсчитывает 6 монет серебряными «чешуйками» в кошелёк, затем кидает его тебе. Запускается новый счётчик с названием «Баззо надоела ваша борзота». Четыре деления и твои действия только что заполнили три из них. Что думаешь? Ты можешь стать следующим поучительным примером для наглого молодняка, который смеет спорить с Баззо.

1 – 3 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

Не вышло. Баззо грозно смотрит и отвечает: «Ты сделаешь это за три монеты и скажешь: "Благодарю вас, господин Баззо Баз"». Запусти новый счётчик с названием «Баззо делает из вас пример для самых борзых». Четыре деления, три из них заполнены.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Используя **ПРОНИКНОВЕНИЕ**, ты перемещаешься тихо и незаметно. Ты можешь прокрасться мимо охраны или спрятаться в тенях. Ты можешь бежать и прыгать с крыши на крышу. Ты можешь наброситься на жертву со спины из засады. Ты можешь попытаться неожиданно выскочить на противника во время уже идущего боя (но **ДРАКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Как именно ты передвигаешься? Как используешь окружающую местность?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Проникая куда-либо, ты ловко пользуешься особенностями окружающей среды для перемещения. Чем более подходящая вокруг обстановка, тем ниже уровень риска. Проникновение — это не просто «скрытность», оно охватывает все связанные с ней способы перемещения, а также интуитивный выбор маршрута и момента для рывка. Можно считать этот навык «лёгкой атлетикой» — он включает бег, лазание, прыжки, плавание и так далее — с упором на проворство и незаметность.

Ты можешь воспользоваться этим навыком, чтобы спрятаться и наброситься на жертву исподтишка. Это похоже на применение *охоты* для засады, здесь навыки пересекаются. Часто этот навык используется при подготовке или создании возможности для другого действия. Например, можно прибегнуть к проникновению, чтобы попасть на хороший наблюдательный пункт и оттуда незаметно произвести разведку.

Если проверка проникновения провалилась, то не обязательно «всё пропало». Типичная ошибка ведущего — это сразу сказать, что персонажа заметили. Вместо этого можно сделать счётчик «обнаружение» и отметить на нём одно-два деления. Он будет чем-то вроде «счётчика повреждений для скрытности». Это позволяет персонажу совершить несколько ошибок, прежде чем играть в прятки станет невозможно.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Я проскальзываю ему за спину и бью кастетом по голове.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

У охранника чуть подкашиваются ноги, но он не падает. С руганью он отшатывается в сторону и нащупывает стену. Что ты делаешь?

4 – 5 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Ты вырубаешь его и утаскиваешь под лестницу. В комнату заходит другой охранник, с маленьким бочонком под мышкой. «Вот, достал! восклицает он и оглядывается. Маркус?» Он перегораживает единственный выход. Что ты делаешь?

Рискованная

Перебираюсь через двор, прячась за окаменелыми деревьями, и влезая по трубе к окну второго этажа.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ + СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты преодолеваешь полпути и прячешься за вторым деревом, и тут один из охранников говорит: «Эй, ты слышал?», а затем отправляется проверить. Сделай счётчик «обнаружение» на 4 сегмента и отметь два: тебе попались внимательные парни. Что ты делаешь?

Отчаянная

Отступаю к краю балкона, пока они пытаются меня окружить. «Было весело, парни!» Я спрыгиваю, закидываю крюк подальше и перемахиваю на верёвке в безопасное место.

4 – 5 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Ты прыгаешь и летишь прочь на верёвке, но некоторые противники успевают выстрелить. Пуля попадает тебе в плечо. Рука немеет, ты неловко валишься на камни в переулке. Отметь повреждение 3-го уровня: «простреленное плечо». Но да... тебе удалось сбежать.

1 – 3 — СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Слишком медленно. В тебя стреляют, когда ты только-только запрыгиваешь на перила. Повреждение 4-го уровня: тебя изрешетили пулями.

РАЗВЕДКА

Проводя **РАЗВЕДКУ**, ты наблюдаешь за происходящим и прикидываешь возможные исходы. Ты можешь заметить признаки беды до того, как она случится. Ты можешь улучшить удобный момент для действия или узнать слабости противника. Ты можешь оценить мотивы или намерения человека (но **ИЗУЧЕНИЕ** может подойти лучше). Ты можешь попытаться присмотреть хорошее место для засады (но **ОХОТА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Как ты разведываешь ситуацию? Ищешь ли ты что-то конкретное?
- ♦ Что ты надеешься понять?

Разведка помогает разобраться в том, что происходит вокруг. Ты рассматриваешь окружение или обстоятельства: входы и выходы, сильные и слабые места, обычные и необычные вещи, что здесь вот-вот должно произойти и так далее. Хорошая разведка спасает от сюрпризов и помогает подыскивать лучшие решения для текущих задач.

К разведке нередко прибегают, чтобы разобраться в ситуации. Иногда это проверка **сбора информации**, позволяющая оценить опасности и возможности (в нижней части бланка персонажа приведены примеры вопросов к ведущему). Проводя разведку, ты можешь задавать ведущему вопросы до того, как начнут разворачиваться события, и наметить варианты действий. Например, если у тебя есть подозрения насчёт встречи с Гасильщиками, ты можешь спросить: «Что здесь на самом деле происходит?» и получить чёткое представление о ситуации.

Для разведки обычно требуются хорошие обзорные точки. Например, если ты хочешь разведать удобное место для нападения на штаб-квартиру Мясников, тебе придётся походить вокруг и понаблюдать: где околачиваются члены банды, какие предприняты меры безопасности и так далее. Ты можешь воспользоваться *проникновением* или *общением* для подготовки разведки, чтобы осуществлять её с меньшим риском или с большей эффективностью.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Прячусь в укромном месте и слежу за штаб-квартирой Улья. Хочу разведать, кто именно туда приходит и уходит и каким путём.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Тебе удалось разобраться в расположении входов и мерах безопасности, но похоже, что при входе там то ли спрашивают пароль, то ли показывают пропуск или что-то подобное. Ты не можешь точно сказать.

Рискованная

Они гонятся за мной по крышам? Рядом должно найтись место, где удобно нырнуть в канал и исчезнуть. При помощи разведки осуществляю подготовку к последующей проверке проникновения.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

«Хм. При подготовке сниженная эффективность не имеет смысла. Лучше выбрать другие последствия».

4 – 5 — ОТЧАЯННАЯ СИТУАЦИЯ:

«Тоже не лучше. Смысл действия в том, чтобы снизить риск».

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

«Подойдёт. Пусть это будет +2 к подозрениям. Множество глаз видят мою бодрую пробежку от Синих Недоумков».

Отчаянная

Они набросились на нас? Не-не-не... Я хочу флешбэк: несколько секунд назад у меня появились предчувствия, что вот-вот что-то произойдёт.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты понимаешь, что это ловушка, но буквально за пару мгновений. Ты успеешь предпринять всего одно незначительное действие. Упадёшь на землю, чтобы получить укрытие, толкнёшь вниз кого-то ещё или что-то другое в том же духе?

1 – 3 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Ты сосредотачиваешься на одном из противников, ожидая подвоха именно от него, а нападают на тебя совсем с другой стороны. Отметь повреждения 3-й степени тяжести: «нож в спине».

РАЗРУШЕНИЕ

РАЗРУШЕНИЕ — это прямое физическое уничтожение. Ты можешь снести дверь или стенку кувалдой либо применить взрывчатку в тех же целях. Ты можешь устроить беспорядок или диверсию, чтобы отвлечь внимание или преодолеть препятствие. Ты можешь в бою попытаться сокрушить противника грубой силой (но **ДРАКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Что ты разрушаешь? Каким образом применяешь силу?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Разрушая, ты делаешь что-то нефункциональным и трудновосстановимым, а заодно устраиваешь настоящий хаос: грохот, разлетающиеся обломки, пожар, потоп и всё такое прочее. Это отличный способ не только уничтожать предметы, но и устраивать переполох или совершать отвлекающие манёвры.

Для разрушения очень важным фактором часто бывает **масштаб**. Например, чтобы уничтожить паровой катер, нужны инструменты или группа помощников, масштаба которых достаточно, чтобы повлиять на судно. Ты можешь, к примеру, отправить на борт группу рабочих пробивать дыры в днище. Или же ты можешь воспользоваться уязвимостью, чтобы за счёт **козыря** уравновесить его масштаб. Например, деревянный корабль хорошо горит, и несколько зажигательных бомб отлично могут заменить десять человек с инструментами.

Разрушение и *ремесло* пересекаются, когда требуется сломать что-то, чтобы оно больше не работало. Обычно разрушать быстрее и основательнее. Ты ломаешь вещь и разбиваешь её на кусочки. *Ремесло* же позволяет быть аккуратнее и добиваться конкретных неполадок: например, заставить часы звонить в неурочное время. Однако обычно это дольше делать, а последствия проще устранить. Кроме того, разрушение можно применить практически к чему угодно: к дверям, стенам, полам и так далее. *Ремесло* годится только для работы с устройствами, химическими реактивами и т. п.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Я устанавливаю бомбы, завожу таймеры, отхожу на безопасное расстояние и... БУМ.

4 – 5 — РИСКОВАННАЯ СИТУАЦИЯ:

Ты движешься прочь и видишь, что у двери, через которую планировалось убежать, останавливаются поболтать двое служителей культа. Обратный отсчёт пошёл. Что ты делаешь?

1 – 3 — ОТСТУПЛЕНИЕ ИЛИ РИСК:

Ты начинаешь устанавливать первый заряд, но не можешь точно определить, как расположить бомбы так, чтобы сровнять это здание с землёй. Ты понимаешь, что в любой момент сюда может спуститься за припасами кто-нибудь из адептов... Будешь рисковать и пытаться правильно расположить бомбы или попробуешь уничтожить это место другим способом?

Рискованная

Проскакиваю мимо Лиса и беру за фомку. «Дай-ка я уговорю этот замок, приятель!» Я срываю дверь с петель.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

Да, конечно... ты срываешь дверь с петель, но это вовсе не так тихо, как взлом замка! Где-то наверху со скрипом отодвигается стул и слышатся шаги. Отметим охране ещё два деления на счётчике «тревога». О, он заполнен? Отлично. Ты слышишь крик, а затем на лестнице раздаются приближающиеся шаги.

Отчаянная

Он полез на меня со шпагой? Пф-ф-ф. У меня в руках кувалда. Сперва широкоим замахом заставляю его отступить, а затем вышвыриваю его из окна ударом в грудь.

4 – 5 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Он уворачивается от твоего замаха, его клинок сверкает и пронзает твоё бедро. В парировании кувалды не очень полезны. Отметь повреждение 3-й степени тяжести: «опасное ранение в ногу». А вот твоего ответного удара он не ожидал: ты действительно вышвыриваешь его своей кувалдой прямо в окно.

РЕЗОНАНС

В **РЕЗОНАНСЕ** ты открываешь свой разум призрачному полю или направляешь через своё тело разлитую вокруг электроплазменную энергию. Ты можешь пообщаться с призраком или разобраться в чём-то, связанном с фантомологией. Ты можешь попытаться ощутить незримое, чтобы сориентироваться (но **РАЗВЕДКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ Как именно персонаж открывает свой разум призрачному полю? Как это выглядит?
- ♦ С какой энергией ты резонируешь, как ты её направляешь? Чего ты надеешься добиться при помощи неё?

Призрачное поле намеренно описано туманно. Это энергия, которая искрит в разрядных барьерах города, эхо событий недавнего прошлого и среда, в которой обитают призраки. Призрачное поле ненадёжный и странный элемент мира, который всегда должен оставаться загадочным и опасным. Войти с ним в резонанс — это подсоединиться к потрескивающему источнику силы, который может легко выйти из-под контроля. Дополняй эту концепцию своими представлениями о сверхъестественной энергии, а также идеями остальных игроков.

Резонируя с призрачным полем, ты видишь эхо недавних событий или ощущаешь незримое (*добротная маска духа*, которая есть у мистика, позволяет делать это ещё лучше). Обычно для осмотра местности или поиска скрытого используется *разведка*, но может помочь и резонанс — однако с большими рисками из-за контакта с призрачным полем.

Любой персонаж может резонировать, это не уникальный дар. Призрачное поле всегда рядом, на краю сознания, только потянись. Такие сверхъестественные силы мистиков и оккультистов, как **буря** или **захват тела**, требуют резонанса. Без призрачного поля и электроплазменной энергии воспользоваться ими не выйдет.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Я резонирую с призрачным полем, чтобы проверить, есть ли на двери магическая защита.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты чувствуешь вибрации в призрачном поле, но не можешь оценить, насколько широко простирается защита. Вполне возможно, магия накрывает и окна с крышей.

4 – 5 — ЛЁГКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Слышится треск электричества, твою щеку обжигает искра. Запиши повреждение 1-й степени тяжести: «ожог».

Рискованная

Я тянусь в призрачное поле, ища эхо смерти Треннета. Он умер ровно на этом месте, так что я пытаюсь увидеть это событие.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

Ты видишь слабую тень Треннета, прижатого к полу душащей его крупной фигурой. Она похожа на Железного Ульфа, но точно ты сказать не можешь.

4 – 5 — ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Агония Треннета накрывает тебя. Ты видишь лицо Железного Ульфа, сжимающего руки на твоём горле мёртвой хваткой. Отметь повреждения 2-й степени тяжести: «полузадушен».

Отчаянная

Пока призрак пытается захватить моё тело, я разбиваю рукой стекло на фонаре. Резонирую с электричеством, чтобы пропустить его через себя и поджарить призрака!

4 – 5 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ:

Разряд электричества бьёт по духу, тот шарахается от тебя прочь. Искры, вылетающие из твоей руки и глаз, поджигают комнату.

1 – 3 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Призрак перенаправляет энергию прямо в тебя. Ты получаешь два повреждения: «серьёзный ожог» 2-й степени тяжести и «захвачен призраком» 3 степени тяжести. Что будешь ослаблять первым?

РЕМЕСЛО

РЕМЕСЛО помогает тебе работать с устройствами и конструкциями. Ты можешь создать новое приспособление или изменить существующее. Ты можешь вскрыть замок или взломать сейф. Ты можешь отключить сигнализацию или обезвредить ловушку. Ты можешь перенастроить самые разные искровые и электроплазменные устройства по всему городу под свои нужды. Ты можешь попытаться применить свои познания в механике, чтобы управлять транспортным средством (но **СНОРОВКА** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ С чем ты работаешь?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Применяя ремесло, ты разбираешь и собираешь устройства, настраиваешь их, паяешь, подкручиваешь и изменяешь. Сюда подойдут самые разные задачи, связанные с механикой, химией и даже биологией. Опытный ремесленник знает, как работают самые разные вещи.

Чаще всего ремесло применяется для работы над долгосрочными проектами во время передышки. Наряду с изучением это один из наиболее востребованных в этой фазе навыков. При наличии материалов и времени ремесло позволяет создавать удивительные вещи.

Ремесло может оказаться полезно и в деле. Город мрака наполнен всевозможными странными технологиями, от искровых дверей, лифтов и замков до электроплазменных трубопроводов, проводников и ламп. Ты можешь прибегнуть к ремеслу в разгаре дела, чтобы установить мину-ловушку или отключить сигнализацию. Такое применение навыка хорошо подойдет для подготовки к разрушению.

Чтобы сломать устройство, подойдет как ремесло, так и разрушение. Обычно первый вариант будет медленнее, аккуратнее и незаметнее. Ты можешь «доработать» механизм двери так, что её заклинит после третьего использования. А если ты её *разрушишь*, то просто разломаешь на куски и всё.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Ладно, мне просто надо перенастроить сенсорные стержни, и мы проскочим через разрядный барьер без царапины.

1 – 3 — ОТСТУПЛЕНИЕ ИЛИ РИСК:

Ты приближаешься к барьеру, стержни начинают сильно искрить, их концы нагреваются добела. Возможно, настройки неверны? Предпочтёшь отступить и поискать другой путь или же исправить настройки, пока стержни не расплавились?

Рискованная

Не проблема! Я просто исправлю настройки, пока стержни не расплавились.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ + ОТЧАЯННАЯ СИТУАЦИЯ:

Один из стержней плавится, изгибается и рассыпается брызгами электроплазмы. Остальные пока целы, и ты успеешь проскочить за барьер, но если ничего не сделать — они тоже расплавятся, как первый. А это твой единственный путь назад...

Отчаянная

Сейчас исправлю! Хватаю провода из сумки с инструментами и заземляю стержни, отводя лишнюю энергию.

4 – 5 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Ты справляешься, но... огромная дуга электроплазменной энергии пробегает вокруг устройства и бьёт тебя разрядом — так, что аж подбрасывает. Отметь повреждение 3-й степени тяжести: «электроожог».

1 – 3 — СЕРЬЁЗНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ + УПУЩЕННАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ:

Ты пытаешься подсоединить провода, но не успеваешь, да и поток энергии слишком велик. Стержни, твои провода, остальные твои инструменты — всё вылетает из рук и исчезает во вспышке молнии и облаке искр.

СНОРОВКА

СНОРОВКА пригодится там, где нужно ловко обращаться с предметами или незаметно действовать на виду. Ты можешь шарить по чужим карманам. Ты можешь управлять транспортным средством или скакуном. Ты можешь показать своё мастерство в формальной дуэли. Ты можешь попробовать применить эту технику в настоящей схватке (но **ДРАКА** здесь может подойти лучше). Ты можешь попытаться вскрыть замок (но **РЕМЕСЛО** может подойти лучше).

ВОПРОСЫ ОТ ВЕДУЩЕГО

- ♦ К чему ты применяешь сноровку? Что в твоих действиях изящно или неприметно?
- ♦ Чего ты надеешься добиться?

Используя сноровку, ты действуешь изящно, аккуратно или неприметно. Можешь воспринимать её как противоположность разрушению. Важно использовать сноровку точно и своевременно, а не небрежно и в лоб. Если тебе приходится торопиться или действовать в непредсказуемых условиях, применять её становится непросто. Скрестить с противником клинки и поразить его своим искусством фехтования прекрасное желание, но если в ответ он переворачивает мебель и кидается зажигательными бомбами, твою попытку настоять на своём можно будет назвать отчаянной. Сноровка вполне подходит для честного поединка, но если вокруг начинает твориться хаос, гораздо лучше *драться*.

В некотором смысле обратное верно, когда ты хочешь украсть что-нибудь или скрыться при помощи сноровки. Незаметно обчистить карманы или ускользнуть легко, если вокруг толпа, хаос или что-то ещё, что отвлекает жертву и окружающих (в отличие от проникновения, которым лучше заниматься в темноте и без свидетелей). А если Синие Мундиры повалили тебя на землю и надевают наручники, то это подходящий момент, чтобы стащить у одного из них ключи.

ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ

Безопасная

Я выключаю двигатель и на инерции завожу корабль в канал под Академией.

4 – 5 — СНИЖЕННАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

В свете носового фонаря ты видишь, что впереди не так легко пройти, как предполагалось. Много где стены и потолок канала осыпались, и среди всего этого мусора придётся аккуратно маневрировать. Сделай счётчик «преодолеть канал» и заполни первое из 4 делений. Будешь поторапливаться?

1 – 3 — ОТСТУПЛЕНИЕ ИЛИ РИСК:

Ты приближаешься к подземному каналу, и у самого входа из воды появляется гибкое тело огромного морского угря, который выписывает круги, поедая плавающий здесь мусор. Это последняя возможность сменить курс и развернуться. Либо ты продолжишь свой манёвр, но тогда он будет рискованным. Что ты делаешь?

Рискованная

Тепло обнимаю судью: «Леди Данвиль! Как я рада вас видеть!» При этом незаметно подсовываю ей в карман приманку для духов.

4 – 5 — ОСЛОЖНЕНИЕ:

Она не замечает, что ты подложила приманку. За обедом одна из гостей эффектная худошавая женщина в алом платье пристально смотрит в сторону той части стола, где сидит леди Данвиль. После обеда гостя отправляется выяснять, что за странные возмущения в призрачном поле она ощутила. Что ты делаешь?

Отчаянная

Когда громила бросается на меня, я проворно уворачиваюсь, выхватываю рапиру и подрезаю ему сухожилия, чтобы он скатился с лестницы позади меня.

4 – 5 — ТЯЖЁЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Ты уворачиваешься и ранишь громилу, но он налетает на тебя всем телом. Толчок был такой силы, что вы оба катитесь вниз по лестнице. Отметь повреждение 3-й степени тяжести: «сломанная ключица».

СОВЕТЫ ИГРОКУ

ПРОНИКНИСЬ ЖИЗНЬЮ АВАНТЮРИСТА

У авантюриста тяжкая доля, чего уж греха таить. Мир, поймавший его в свои сети, несправедлив и безжалостен, он творение своих хозяев, созданное с целью удерживать их власть и расправляться со всеми, кто осмелится сопротивляться. Некоторые игровые модели созданы специально, чтобы подчеркнуть эту несправедливость. Какими бы крутыми или умелыми ни были персонажи игроков, **подозрения** будут расти, напасти заставят врасплох, а власть имущие попытаются пренебрежительно ставить на место.

В зависимости от того, на что похожа твоя реальная жизнь, такое положение дел может оказаться для тебя шокирующим и потребовать осознания. . . Или, наоборот, слишком знакомым. Но в любом случае твой персонаж это не ты. У него своя судьба. Мы можем обожать своих персонажей и выступать от их имени, и всё же они не мы. Мы не бережём их так, как себя или своих любимых. Персонажи отправляются в тёмный и суровый мир, чтобы бороться и страдать ради достижения своих целей мы не можем держать их при себе, в безопасности. У них хватает смелости пытаться. А у нас следить за их историей и не отворачиваться. Когда они падают, мы смотрим им в глаза и говорим: «Ещё не всё потеряно. Ты можешь справиться. Вставай, вперёд». В отличие от нашего мира, персонажей в «Клинках во тьме» нельзя победить одной лишь силой. Да, они могут получить повреждения наверняка так и будет случаться, но они всегда способны пройти испытание. Орудия угнетения в конце концов сломаются об их защиту.

Если чуть отступить и посмотреть на персонажей со стороны, не переживая их злоключения как свои, представляя их упорными там, где сами бы мы отступили, мы можем увидеть, как они сквозь боль и отчаяние пробиваются к чему-то ещё. Шанс невелик, но персонажи готовы рисковать.

ПОЛЮБИ ОПАСНОСТЬ, ИДИ НА РИСК

Ты лихой авантюрист, обретающийся на опасных улицах зловещего города. Ты не обыватель, избегающий риска, иначе пахать тебе в работном доме за мизерную зарплату, боясь перемен. Тебе присущи дерзость, смелость, инициативность и готовность испытать удачу ради лучшей жизни.

Не отказывайся от рискованных затей. Если что-то выглядит увлекательным и опасным отлично! Игровая механика сделана так, чтобы рискованные действия были выполнимыми для персонажей. Возражения типа «тебя же могут поймать» или «может и не получится» не имеют смысла. Ты постоянно рискуешь, на каждом шагу.

Вы авантюристы с самого дна, имеющие наглость бросить вызов тем, кто на вершине. Проникнитесь этим чувством! Главное в игре это захватывающие и интересные моменты, так что не надо беспокоиться из-за мелочей. Неприятности всё равно будут случаться постоянно. А пытаясь избежать их всех, ты просто рехнёшься.

Последствия — это не провал. Большая часть действий приводит к последствиям повреждениям, стрессу, **подозрениям**, новым врагам и так

далее. Но в то же время большая часть действий всё-таки достигает цели. Даже если у тебя всего два кубика, то это уже 75 %-й шанс на успех. Вероятно, частичный — но успех.

Это означает, что ты можешь рисковать ради достижения целей своего персонажа: целей, которых безопасным путём он ни за что бы не достиг... просто при этом придётся столкнуться с последствиями. Ему больно от этого? Конечно. Борьба за достижение цели выжмет из него все соки и травмирует множеством разных способов, но тебе-то не обязательно при этом страдать! Последствия — это двигатель игры. **Они дают тебе лишний повод проявить крутость своего авантюриста — а ради этого и затевается игра!**

Не расстраивайтесь из-за последствий. Радуйтесь, когда выпавшая **шестёрка** позволяет вам обойтись без потерь, но цените и **четвёрки с пятёрками**. Они — суть жизни авантюриста.

НЕ ЖУЛЬНИЧАЙ

Как игрок ты имеешь право выбирать, какой навык персонаж применяет. Но право предполагает и ответственность: **выбранный навык должен соответствовать действиям твоего персонажа**, а не просто оказаться тем, который позволяет тебе бросить больше всего кубиков.

Например, *ты возишься с какими-нибудь устройствами* и поэтому проходишь проверку **РЕМЕСЛА**. Или *манипулируешь чьим-то мнением* и тогда применяешь **МАНИПУЛИРОВАНИЕ**. Если твой предприимчивый умелец демонстрирует крутой механизм, чтобы заключить выгодную сделку, он **МАНИПУЛИРУЕТ** потенциальным клиентом. Авантюрист не «прибегает к **РЕМЕСЛУ**», чтобы произвести впечатление. Так это не работает.

Разумеется, ты можешь **подготовиться** при помощи **РЕМЕСЛА** — сконструировать устройство, которое впечатлит собеседника и сделает его более сговорчивым (повысит эффективность либо снизит уровень риска последующего действия). Но когда ты станешь непосредственно убеждать его, тебе всё равно придётся проходить проверку **МАНИПУЛИРОВАНИЯ**. Важно то, что ты делаешь прямо сейчас, а не в чём разбираешься.

Если ты из тех игроков, которые всё время хотят применять самую сильную сторону персонажа, используй талант артиста **рокировка**. Его применение стоит стресса, но тебе хотя бы не придётся жульничать.

БЕРИ НА СЕБЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Ты — соавтор этой истории. Если хочешь, чтобы несовершенство человеческой природы стало её частью, опиши, как твой персонаж не сумел принять верное решение. Если хочешь показать мир Дасквола безжалостным, не ослабляй смертельные повреждения, когда персонажу придёт время погибать.

В «Клинках» каждый участник вносит свою лепту в стиль, тон и тематику игры — не только ведущий. Твоя роль как игрока не сводится к тактической функции, она включает в себя и **самовыражение**. Подумай, что ты хочешь сказать как соавтор разворачивающейся истории, и вырази это через своего персонажа.

ИСПОЛЬЗУЙ СТРЕСС

Возможность копить стресс — то, что отличает твоего авантюриста от остальных жителей Мрака. Счётчик стресса отражает способность значительно повысить эффективность твою и команды в целом, если не забывать пользоваться им.

Твоё особое усилие и содействие товарища (ты получишь 2 пункта стресса, а он — 1 пункт) значительно повысят ваши шансы на успех. Игровая модель рассчитана так, что без этого персонажам справиться непросто: в конце концов, это же Дасквол. Набирая стресс, ты можешь «нарушить правила» и сделать то, что лежит за пределами твоих возможностей. Если ты избегаешь стресса, то задачи часто будут казаться тебе слишком сложными.

НЕ ОТКАЗЫВАЙСЯ ОТ ИНТЕРЕСНЫХ ИДЕЙ

Выбирая план действий, останавливайся на том, который звучит наиболее увлекательно. Да, ваши персонажи могут стараться предусмотреть всё и подготовиться идеально, но не забывай, что у вас игра и вы можете посмотреть на захватывающие сцены из жизни криминального мира. Выбирайте не самый разумный план, а тот, который будет самым интересным и захватывающим. Ваши персонажи полны отваги? Вы тоже можете проявить её. Стремитесь к самым интересным ситуациям, а об остальном позаботится игровая механика.

ДОРАБАТЫВАЙ ПЕРСОНАЖА ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

В «Клинках» твой персонаж вначале — всего лишь набросок из нескольких штрихов. Сейчас ты авантюрист! Раньше ты мог быть аристократом или рабочим. Ты из Ирувии. Ты предпочитаешь добиваться своего **приказами** или в прямой **драке**. И это почти всё. Мы пока ещё не знаем, какова твоя внутренняя суть, да это пока и не нужно.

В «Клинках» создание персонажа продолжается в течение всей игры. Со временем будут проявляться его интересы, стремления, убеждения и особенности характера. Мы играем, чтобы выяснить, во-первых, что ты из себя представляешь, а во-вторых, кем ты станешь и как изменишься (или не изменишься). Всё это становится видно в ходе игры: что ты выбираешь; какие границы переходишь; чем готов пожертвовать; когда сдаёшься, а когда нет.

Если тебе доводилось играть в какие-нибудь ещё ролевые игры с драматической механикой, то ты обнаружишь, что здесь таких специальных механик нет. В этой игре ты не создаёшь заранее подробно проработанного персонажа, чтобы дальше играть именно его. Наоборот, ты начинаешь с приблизительным наброском и затем неспешно прописываешь детали прямо в процессе.

Тебе не обязательно придерживаться первоначальной концепции персонажа. Во время игры ты можешь стать кем угодно.

СПЕРВА ДЕЙСТВУЙ, А ПЛАНИРУЙ ПОТОМ

В ролевой игре долгое планирование может оказаться скучным и бесполезным. Вы обсуждаете дюжину вариантов «если вдруг», ни один из которых

не осуществится. Получается, что все эти предположения и споры были пустой тратой времени. Вместо этого мы предлагаем сразу переходить к действию, а планировать при помощи флешбэков или действий передышки.

Планирование при помощи флешбэка хорошо тогда, когда **проверка расклада** оказалась неудачной. Вы пробираетесь в Музей Древностей, но на проверке расклада выпадает 2: к вашей команде приближается патруль Синих Мундиров, подрабатывающих охраной в музее. О нет! Мы должны были предусмотреть это! Давайте сделаем флешбэк.

*«Это будет флешбэк про **подготовку** прошлой ночью. Мы видим, как Серебряшка общается с нашим знакомым в страже, Ларозом. Возможно, она смогла собрать компромат на местного офицера, который пригодится сейчас. И мы можем манипулировать им, чтобы патруль закрыл глаза на наше присутствие».*

Видишь, насколько крутой способ планирования? Если бы вы обсуждали необходимость **пообщаться** с Ларозом заранее, просто на всякий случай, то долго-долго препирались бы, стоит оно того или нет. А так **ты можешь сперва оценить, во что вы вляпались**, а затем описать во флешбэке именно те меры, которые помогут справиться именно с этой ситуацией. И твой персонаж будет выглядеть ужасно умным и крутым! Так гораздо лучше, верно? Счётчики стресса даны персонажам игроков в том числе и для того, чтобы позволить вот так планировать постфактум. Разумеется, пример с Ларозом выглядит натянутым, но ничего страшного. Это отразится на стоимости в пунктах стресса. Ты платишь за флешбэк стрессом и у тебя есть готовый план!

Флешбэк не отменяет результатов проверки расклада — это не путешествие во времени. Вместо этого ты пытаешься находчиво разобраться с неудачной ситуацией, проходя обычную проверку, — просто соответствующее действие происходило в прошлом. Плохой расклад всё же обеспечивает вам неприятности, но флешбэк позволяет вам получить в свои руки средство решения этой проблемы прямо сейчас.

Пока у тебя есть место на счётчике стресса и хорошие идеи для флешбэков, ты можешь избегать случившихся неприятностей, уже зная, в чём они состоят. Тебе не придётся заранее просчитывать все возможные проблемы.

Ты можешь также **планировать, делая долгосрочный проект** во время передышки. Например, на проверку расклада влияет степень уязвимости жертвы. И во время передышки ты можешь заняться проектом вроде «Сделать Красных Кушаков уязвимыми для нападения». Ведущий уточняет при этом, как именно ты этим занимаешься, после чего ты проходишь подходящую проверку, заполняя деления на счётчике. Счётчик заполнился? Красные Кушаки теперь уязвимы для нападения, так что у вас больше кубиков для проверки расклада. Поскольку подготовка происходила во время передышки, тебе не надо обсуждать её полезность со всей группой. Просто персонаж занимался этим в своё свободное время, а преимущество будет у всей команды — чего тут спорить? А если ты успеваешь закончить свой проект всего за одну фазу передышки — тем лучше! Это значит, что Красные Кушаки окажутся уязвимы прямо сейчас.

ДЕЛО И СТРАТЕГИЯ

Автор Дуамн Фигероа

Поиграв немного в «Клинки во тьме», я обнаружил, что мы играем в две связанные, но разные игры. У каждого дела свои приоритеты, опасности и вознаграждения. Проверки навыков, последствия, правила по командной работе и так далее. Это игра в «дело», наполненная адреналином жизнь авантюриста. Кровь брызжет, всё взрывается, персонажи уворачиваются от пуль, чтобы вернуться с победой или ни с чем.

А есть игра в стратегию. Награда, подозрения, напасти, передышка, а главное ранг и отношения с организациями. Будто ты увеличиваешь масштаб и начинаешь играть в более глобальную игру. Вначале команда новичков пытается выбиться в ряды тех, кто хоть что-то может. Игроки решают, с кем будут дружить, а кого подставлять, разбираются с проблемами, находят знакомых, разжигаются сведениями, начинают влиять на события в Городе мрака.

Самое интересное же то, что обе игры поддерживают друг друга.

Вот начало: мы, трое авантюристов, объединяемся, чтобы выжить на улицах Города мрака за счёт криминальных умений. Мы находим знакомых, обзаводимся логовом, и тут к нам подкатывает другая банда: они паханы в этом районе, они круты, они всех нагнули, они не голодают, в отличие от нас. Мы тоже хотим жить не хуже.

Но денег-то нет, и мы планируем дело. Оно проходит тяжело,

следом возникают новые напасти, но мы добываем немного монет. Полгорода на это не купишь, но уже можно не сдохнуть.

Вокруг между тем что-то происходит, в районе воюют другие банды, от нас кто-то что-то хочет, мы заводим побольше знакомых... может, толк и выйдет. С боссом другой банды удалось договориться, он сказал, что у нас есть будущее. Хотя, может, мы однажды кокнем этого босса, если его враги хорошо заплатят.

И мы снова идём на дело, где случается всякое: убивают людей, обещания даются и выполняются, нас донимают призраки, тратятся деньги. Но мы не изолированные одиночки, у нас появляются враги и друзья, у нас куча дел, у нас есть цель. Игра в стратегию связана с этим неразрывно.

Получается цикл: мы идём на дело, дело влияет на историю и задевает другие организации, те реагируют, мы пытаемся выжать максимум из этих реакций и вскарабкаться по ранговой лестнице. Это тоже влияет на прочие организации, и нам приходится с этим разбираться, так что мы снова идём на дело... и так далее.

Чем это замечательно? Игроки видят, что их действия реально что-то значат. Они непосредственно и сильно влияют на реальность игры. Перемежая тактические элементы со стратегическими, мы создаём снежный ком событий, который меняет и нас, и окружающий мир.

ГЛАВА 7

КАК ВЕСТИ ИГРУ

Если тебе уже случалось проводить ролевые игры, ты можешь обнаружить, что в «Клинках» работа ведущего чуть отличается. Здесь другое распределение ответственности: например, игроки имеют немало прав в решениях относительно применимости правил.

В этой главе рассказывается о нескольких ключевых аспектах работы ведущего — гораздо менее таинственных, чем кажется в начале. Мы расскажем о целях, действиях и принципах ведущего, а также дадим советы, что стоит и чего не стоит делать.

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

Ведя игру, старайся руководствоваться следующими целями:

- ♦ **ИГРАЙ, ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ, ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ.** Не подгоняй результаты к желаемым! Пусть для тебя случившееся тоже будет сюрпризом!
- ♦ **ЧЕСТНО ОПИСЫВАЙ ИГРОВОЙ МИР.** Рассказывая, что происходит или просто что есть вокруг персонажей, опирайся на общую картину Города мрака, которую держишь в голове. Не заводи фаворитов. Мир должен выглядеть реалистичным, а не подтасованным.
- ♦ **ДЕЛАЙ ДАСКВОЛ ЖИВЫМ.** Пусть у каждого места будут примечательные черты: где-то много народу, где-то холодно, мокро, вечно темно и так далее. Наделяй важных персонажей именами, чертами и предпочитаемым способом решения проблем (угрозы, торг, грубая сила, обольщение и т. д.). Описывая декорации для каждого действия: ножевая драка происходит на ненадёжной деревянной лестнице, осведомитель прячется в развалинах статуи Плачущей Дамы, в логове Гасильщиков пахнет угольной пылью.

Для достижения этих целей применяй **действия ведущего** и ориентируйся на **принципы ведущего** (о них будет сказано далее).

ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО

Когда персонажи игроков что-то делают в игре, они обычно применяют навыки. У ведущего есть свой набор действий. Когда наступает твоя очередь что-то сказать, а ты не знаешь, что делать, взгляни на приведенный здесь список и выбери один из пунктов.

ЗАДАВАЙ ВОПРОСЫ

Постоянно **задавай вопросы**. Можно отлично вести игру, просто задавая вопросы, развивая тему услышанного из ответов, задавая затем новые вопросы, отвечая на них с помощью проверок и так далее. Вопросы — это главное в ролевой игре.

- ♦ **Задавай базовые вопросы** относительно ключевых моментов происходящего. *Кто ведёт группу? Все ли бросаются в драку вместе с Арси или же кто-то остаётся позади и делает что-то ещё? Вы сосредотачиваетесь на одном Баззо или же обращаетесь и к остальным в комнате?*
- ♦ **Задавай провокационные вопросы**, чтобы игроки могли задуматься и проявить сущность своих персонажей. *Ну и кем он после этого тебя будет считать? Ты собираешься просто так дать ей уйти? Ты готов причинить ему вред?*
- ♦ **Задавай наводящие вопросы**, чтобы подсказать игрокам ход твоих мыслей. *По-твоему, её легко взять угрозами? Кто-нибудь хочет произвести разведку в комнате или поизучать Лиссу? Ты готов к тому, что после твоих действий здесь всё загорится?*
- ♦ **Задавай бытовые вопросы**, просто под настроение. *А где ты обычно обедаешь? Есть ли у тебя в логове экзотичные или очень личные вещи?*
- ♦ **Проси у игроков помощи**, когда ты в сомнениях или в тупике. От тебя не требуется справляться со всем в одиночку. *Не знаю... это отчаянная или рискованная попытка? Какую бы сделку с дьяволом тут предложить? Похоже на смертельные повреждения, но вдруг нет? Что вы думаете?*

Задавай вопросы

Предлагай завязки дел и подхватывай начатое игроками

Переходи прямо к действию

Намекай на неприятности до того, как они случатся

Воплощай угрозы

Активно действуй от лица своих персонажей

Рассказывай о последствиях и задавай вопросы

Заполняй счётчики

Предлагай сделки с дьяволом

Учитывай происходящее за кадром

ПРЕДЛАГАЙ ЗАВЯЗКИ ДЕЛ И ПОДХВАТЫВАЙ НАЧАТОЕ ИГРОКАМИ

Твоя роль как ведущего — предлагать завязки дел, но и не забывать подхватывать то, что начали игроки.

Первое просто: мир Города мрака спроектирован специально для игр авантюристов. Подкидывай завязки дел в ответ на запросы игроков, выбирая их из таблиц завязок, самостоятельно или при помощи кубиков. Добавляй в игру собственные идеи про город и его организации, руководствуясь **целями и принципами**.

Баланс и последовательность тут не нужны. Иногда это будет просто конфетка: идеальная жертва, лёгкая добыча, большая награда. Иногда завязки будут так себе: опасная авантюра, хорошо защищённая жертва, сомнительная выгода. Но что-то должно находиться всегда. Дасквол рассчитан на то, чтобы было легко придумать очередное дело. Взгляни на организации и интересных персонажей: кто уязвим? Кому нужна помощь? Что будет интересно использовать в игре? Всё это может пригодиться.

Между делами персонажи игроков могут **собирать информацию**, готовясь к следующему делу. Если у них нет своих идей, то это идеальный момент поискать новую завязку. Уточни, не хотят ли они пройти **совместную проверку** и что именно они предпримут. Хотят ли они **приказать** кому-то поделиться секретами? Или же они **общаются** с друзьями и знакомыми? Может, они **изучают** газеты и иные документы в поисках лёгкой добычи? Или же они **охотятся**, отслеживая потенциальных жертв по району? После проверок ты можешь донести до них полученную информацию посредством «нарезки» из коротких описаний важных происшествий и обрывков диалогов с другими персонажами.

Предлагаемая тобой завязка дела всегда должна включать элементы, позволяющие игрокам понять, как за это взяться. Не надо приносить им всё на блюдечке, но описывай завязки чётко, а не расплывчато и туманно. Игроки должны услышать что-то вроде *«Мглистые Сёстры потеряли свою территорию, и теперь у них остался лишь загадочный дом с привидениями. Враги вот-вот их прикончат»*. Недостаточно сказать: *«По слухам, с Мглистыми Сёстрами что-то происходит»*. В зависимости от результатов расследования (или от того, насколько ваш осведомитель или знакомый в курсе дела), ты можешь предложить ещё больше деталей и зацепок. *«Вороны готовятся добить Сестёр. Вы знаете, на что способна Лисса! Сёстрам пригодилась бы ваша помощь... если, конечно, вы не решите, что выгоднее сдать их Воронам»*.

Любая завязка дела всегда включает:

- ♦ **Цель:** Министерство Распределения.
- ♦ **Место:** Один из складов изъятой контрабанды возле станции Гаддок.

- ♦ **СИТУАЦИЮ:** Компания контрабандистов, перевозящих эссенции духов, вчера была задержана Смотрителями на станции Гаддок.
- ♦ Один очевидный вариант **плана:** Лароз может устроиться в охрану склада. Он пустит вас через заднюю дверь, но за долю в добыче.

Дополнительная информация, полученная от знакомых или в результате расследования, или как-то ещё, может быть такой:

- ♦ **Связанные с делом организации,** их интересы: Груз был оплачен Ульем. Улей хочет его всё-таки получить.
- ♦ Неочевидный вариант **плана:** Теоретически, эссенции духов можно направлять через призрачное поле.
- ♦ Интересные **секреты,** альтернативная завязка дела: Смотрители Духов наверняка прикрыли захваченные эссенции магической защитой. Торговля эссенциями ненавистна Смирившимся в зависимости от того, что вы делаете, они могут оказаться союзниками или врагами.

Таблицы завязок дел для разных **команд** находятся в главе «Команда» (стр. 107). Это голые костяки, на которые ты можешь «нарастить мясо», исходя из происходящего сейчас в вашем Городе мрака.

Чаще всего именно ты предлагаешь игрокам завязку следующего дела. Разумеется, оно вытекает из событий, разворачивающихся в лично твоей версии Города мрака, но по сути всё это заложено в механике игры. Раз игроки взялись за «Клинки», значит, они хотели сыграть в историю об увлекательных преступлениях. Считай, что они засунули монетку в прорезь игрового автомата, а от тебя как ведущего требуется зажечь на экране надпись «НОВЫЙ УРОВЕНЬ» и погнать игру дальше.

Ты всегда предоставляешь достаточно информации, чтобы игра не останавливалась. Если игроки готовы потратить действия переодышки, **МОНЕТЫ** и **РЕПУТАЦИЮ**, они могут лучше подготовиться к следующему делу и получить побольше шансов на хороший расклад. Если ресурсов мало, тогда жизнь сложнее, но для авантюристов это привычное положение: по крайней мере, будет интересно. Так что пускай сейчас у наших персонажей чёрная полоса, самое время хлопнуть их по плечу и пожелать удачи в новой попытке!

Второй вариант помогать событиям развиваться — это **подхватывать начатое игроками**. При этом ты не придумываешь завязки дел, а слушаешь игроков. Задаёшь им уточняющие вопросы, пока затея не детализируется достаточно, чтобы можно было определить цель, место, ситуацию и примерный план. Затем спроси, хотят ли они попытаться выяснить больше (и потенциально влипнуть в неприятности!) или же сразу перейти к проверке расклада.

ПЕРЕХОДИ ПРЯМО К ДЕЙСТВИЮ

Когда игроки говорят: «Залезем в дом к инспектору Клейву», то это сигнал для тебя. Скажи: «Итак, ваш план скрытность? Каким путём вы туда проникаете?» Когда они назовут недостающую деталь, ты сразу продолжаешь: «Итак, вы на крыше магазина тканей в переулке напротив дома. Тут темно и тихо. Вы закидываете свои верёвки с крюками и перебираетесь через переулок. Проходим проверку расклада».

Да, вот так просто. Дело началось. После других ролевых игр это может казаться слишком быстрым и резким. Не обязательно всегда делать переход так шустро! Но лучше ориентироваться именно на этот подход и считать его образцом. Обсуждения сожрут больше времени, чем ты думаешь. Метод «переходить сразу к действию» позволяет сэкономить массу времени, которое ушло бы на бесплодное планирование или сомнения.

То же касается любой смены сцены в игре. Например, если игрок решил, что пора пойти **пообщаться** с другом, ты можешь сразу перейти к событиям:

Вы, как обычно, сидите вдвоём под мостом Колокольной Улицы. Ветрено, идёт дождь, из сточных труб так и льёт. Галька старается не дать своей трубке погаснуть. «Дьявол бы побрал эту погоду, говорит она. Чего тебе надо?»

Вместо того чтобы начинать с логова и расспрашивать игрока: «Куда ты идёшь? Где может быть Галька? Как назначаешь встречу?», ты сразу переходишь к действию. Игра продолжается, темп не потерян.

НАМЕКАЙ НА НЕПРИЯТНОСТИ ДО ТОГО, КАК ОНИ СЛУЧАТСЯ

Когда приключения начались, намекай игрокам на надвигающуюся угрозу, а затем спрашивай, что они делают. Это позволяет прикинуть, какими будут последствия.

Она распахивает пальто, делает шаг назад и выхватывает пистолет. Плавнo-плавнo, как в замедленной съёмке, взводит курок и наставляет ствол прямо тебе в лицо. Что ты делаешь?

Инспектор поднимает руку в нетерпении: «Я не буду тратить на это весь день». Он требует твою накладную на груз и бумаги с печатью Министерства Распределения. Они ведь у тебя есть, правда?

Его глаза расширяются, когда ты заходишь. С проклятиями он вскакивает со стула и несётся к задней двери. Что ты делаешь?

Ты пробираешься через комнаты, где дрыхнут наёмники, к старой каменной лестнице в подвал. Дверей нет, лишь металлическая решётка с огромным древним замком. В темноте пахнет водой и слышно журчание. Сзади из коридора раздаются шаги: один из часовых продолжает обход. Что ты делаешь?

Сравни это с такими невыразительными описаниями:

Она атакует! Будешь драться?

Тебе придётся иметь дело с инспектором в порту. Как ты себя ведёшь?

Он тебя боится. Что ты делаешь?

Хочешь попасть к ним в подвал? Пройди проверку проникновения.

Если не намекать на наличие угрозы и не описывать картину происходящего, игроку будет трудно предположить возможные исходы. Вероятно, ты почувствуешь, что приходится брать последствия «с потолка», если при проверке выпадет **1 3** или **4 5**. Но если ты заранее ясно даёшь понять, что вот-вот может случиться, возможные последствия становятся очевидны всем участникам: «она в тебя стреляет», «тебя раскусили», «он убегает», «часовой поднимает тревогу» — они прямо следуют из твоего рассказа.

ВОПЛОЩАЙ УГРОЗЫ

Намекнув на угрозу, доводи дело до конца. У игроков есть свой арсенал способов спастись от неё. Если они отреагировали вовремя, они могут пройти проверку подходящего навыка. Если с ними случилась-таки беда, они могут ослабить последствия. Не надо смягчать свои удары!

Она стреляет в тебя, задевает щёку, у тебя темнеет в глазах и комната начинает кружиться. Отметь повреждения 3-й степени тяжести.

*Инспектор не может прямо сейчас доказать, что ты лжёшь, но он явно подозревает тебя. Он собирается доложить в Министерство. Отметь +2 пункта **подозрений**.*

Он выбегает за дверь, на улицу. Там толпа народу. Ты слышишь вскрики, когда он кого-то отталкивает, но больше его не видишь.

Ты ковыряешься в старом замке, тот поддаётся, но громко скрежещет. От решётчатой двери отваливаются куски ржавчины. Сзади ты слышишь голос: «Это что ещё?» Я делаю отметку на счётчике тревоги.

Это действие ведущего годится и для описания поведения организаций. Если они могут что-то предпринять и им трудно помешать, пусть они это сделают. Так и говори: «Невидимки предупреждали вас, что будет, если вы влезете в это дело. Они закидывают бомбами ваше логово, пока вы спите. Вы просыпаетесь в помещении, полном дыма и огня. Что вы делаете?» Игрокам придётся перехватывать инициативу, применять флешбэки, бороться и как-то справляться с ситуацией. Будет весело.

АКТИВНО ДЕЙСТВУЙ ОТ ЛИЦА СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Это очень похоже на описанное выше действие, но его стоит выделить. Тебе нет нужды всегда ждать, чтобы персонажи игроков что-то сделали. Твои персонажи могут начать первыми! И чем они опаснее, тем чаще они будут перехватывать инициативу.

«Она очень хитрая. Она рассказывает тебе полнейшую ложь о том, почему опоздала, и это звучит весьма правдоподобно!»

«Ну нет. Не верю».

«Хорошо, можешь пройти испытание чутья, если хочешь. Иначе ты ей поверил».

Это очень эффективный приём, но не стоит им злоупотреблять. Прибереги его для особенно сильных персонажей или действительно серьёзных ситуаций.

РАССКАЗЫВАЙ О ПОСЛЕДСТВИЯХ И ЗАДАВАЙ ВОПРОСЫ

«Да, ты можешь проскочить весь путь бегом, но к концу выдохнешься. Будешь рисковать и пройдёшь проверку или замедлишься?»

«Дух вселяет в тебя ужас. Ты можешь бежать или замереть от страха. Что выбираешь? Или будешь ослаблять последствия?»

ЗАПОЛНЯЙ СЧЁТЧИКИ

Держи под рукой пачку карточек и маркер. Рисуи счётчик, когда это уместно. Выкладывай его на видное место, чтобы все могли наблюдать, как развивается ситуация. Счётчик — это отличный способ показать реальность угрозы, но не обрушить её на персонажей сразу же.

ПРЕДЛАГАЙ СДЕЛКИ С ДЬЯВОЛОМ

Придумывай интересные осложнения или побочные эффекты. Предлагай дополнительный кубик в обмен на них. Если у тебя нет идей, спрашивай игроков или просто запроси взамен рост подозрений. В Городе мрака везде может найтись случайный свидетель.

УЧИТЫВАЙ ПРОИСХОДЯЩЕЕ ЗА КАДРОМ

Что происходит в других местах и как это повлияет на происходящее с персонажами игроков? Нет ли у кого-то причин внезапно прибыть на место действия? Где сейчас находятся стражники, патрулирующие этот район? Нет ли поблизости призраков, которых привлечёт происходящее?

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

Добиваясь своих целей и выбирая действия, руководствуйся изложенными ниже принципами:

- ♦ **Будь фанатом персонажей игроков.** Честно представляй игровой мир — здесь практически всё против них. Но не будь сам врагом персонажей игроков — им и так непросто. Смотри на них с интересом, радуйся их победам.
- ♦ **Дай событиям определять будущее.** Игру запустят стартовая ситуация и открывающая сцена. Спроси игроков, как их персонажи реагируют на происходящее, и посмотри, что будет. Пусть твои персонажи отреагируют в соответствии со своими задачами и методами. События начнут нарастать, как снежный ком. Тебе не надо управлять игрой. Действия, реакции и последствия решают всё.
- ♦ **Изображай мир зловещим.** Здесь повсюду призраки, странное эхо, магические энергии и загадочные культы. Как в текущей ситуации проявляется эта сторона города?
- ♦ **Подчёркивай индустриальные декорации.** В Даскволе полно заводов с их чадящими трубами, гудящими электрическими лампами, железными конструкциями, шипящими и лязгающими машинами. Как промышленные системы проявляются здесь?
- ♦ **Обращайся к персонажам.** «Серебряшка, куда ты идёшь в поисках Красных Кушаков?» вместо «Сара, куда идёт Серебряшка?» Это помещает Серебряшку в её интересы, предпочтения, манеру действовать в фокус внимания и оживляет её как персонажа.
- ♦ **Обращайся к игрокам.** «Сара, как ты собираешься это делать? Разыгрываем всю сцену или просто быстро проходим проверку?» Это помещает Сару в её интересы, предпочтения, манеру действовать в фокус внимания. Сара при этом решает, что нужно ей, а не её персонажу.
- ♦ **Думай о рисках.** Учитывай опасности, которые постоянно грозят авантюристам. По умолчанию все их действия являются рискованными. Когда дело идёт хорошо, ситуации могут оказаться безопасными. Когда авантюристы лезут на рожон или импровизируют на грани, то проверки можно считать отчаянными. Опирайся на интуицию. Объявляй уровень риска на своё усмотрение, но оставь возможность для переоценки.
- ♦ **Пересматривай происходящее.** Ты можешь легко менять мнение, подправлять случившееся и перематывать сцену назад. Это не та игра, где нельзя сделать ход заново. Ты всегда можешь сказать: «Хотя нет... лучше пусть их будет всего двое. Им не с чего пригонять сюда больше народу». К этому может быть трудно привыкнуть. Порой очень приятно бывает настаивать на своём (зачастую без достойной на то причины) или считать какие-то элементы игры необычайно важными и неприкосновенными. Не поддавайся этому соблазну!

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

Заслужи доверие группы бережным и честным поддержанием цельности повествования. Делай игровой мир таким, чтобы все события в нём были естественно связаны друг с другом, обходясь без подтасовок в пользу желаемых исходов. Когда ты принимаешь решения, игроки должны знать, что ты таким образом поддерживаешь цельность истории, а не подталкиваешь её к желаемой развязке.

Делай разговор увлекательным. Игра — это беседа между тобой и игроками, и её цель — ответить на вопрос «Что сейчас произойдёт?» как можно увлекательнее. Интереснее всего обсуждения, которые вызывают **любопытство** и содержат вопросы и свежие идеи, а не только мнение одной стороны или чугунные догмы. Интересуйся тем, что хотят сказать другие.

Создавай атмосферу исследования. Это означает *играйте, чтобы выяснить, что будет дальше*, а не чтобы обеспечить определённый результат. Вступят ли персонажи в войну с Туманными Гончими? Достаточно ли Найла крута, чтобы в одиночку одолеть этих громил? Получится ли у персонажей вовремя догадаться, что Каста их предала? **Играйте, чтобы выяснить это.** Не надо решать заранее и подгонять события под ответ.

Помогай игрокам разобраться в системе правил, чтобы их персонажи действовали эффективнее. Не оставляй их в недоумении. Когда они хотят чего-то добиться в игре, спроси, как они предполагают сделать это, и подкажи пару возможных путей решения задачи. Пусть выбирают из предложенного или придумывают свой способ.

Не запрещай. Не надо говорить: «Ты не можешь этого сделать». Ты не решаешь единолично, что персонажи могут, а что нет. «Тебе придётся обеспечить условия, чтобы получить возможность сделать это, верно же?» Спроси, как они могут эти условия обеспечить. Но не запрещай в лоб. Пусть видят, что путь к цели всё-таки есть — пусть опасный и заковыристый.

Описывай ощущения. Показывая очередного персонажа ведущего, напоминай игрокам, что сказано не всё. Пусть задают вопросы из своего списка *сбора информации*. У персонажей есть широкий спектр ощущений и знаний о мире, которые они могут применить, а игроки вынуждены полагаться только на твои слова. Периодически подкидывай им информацию о том, что они могут ожидать, подозревать, чувствовать или предсказывать.

Исследуй игру прямо в процессе. Задавай игрокам вопросы, чтобы поддерживать свой собственный интерес к истории, главные герои которой — персонажи игроков. Пусть игра будет увлекательным сериалом, а ты — его фанатом. Если слова или поступки персонажа вызывают у тебя любопытство — спроси игрока о них! «Интересно, когда ты обещал пойти на всё, чтобы помочь ему, что ты имел в виду? Действительно на всё? Ты правда на такое способен? Или просто водил его за нос?» Такие вопросы нередко формируют новые задачи, подходы и проверки.

Учитывай интересы и возможности персонажей ведущего. Ты ещё помнишь, что твоя цель — честно отражать мир вокруг авантюристов? Правдоподобные персонажи с интересами и определёнными возможностями дополняют этот мир. Не давай игрокам лёгкой победы. Когда они предпринимают что-то против персонажа ведущего, напоминай им про интересы и возможности последнего: *«Квеллин это не понравится, как вы понимаете. Она знахарка, её ищут Смотрители Духов. Как вы собираетесь поступать?»* Если игроки учитывают интересы персонажа ведущего, покажи его благодарность и симпатию.

Цель — в первую очередь. Уточняй у игроков, какой цели они хотят добиться — либо в рамках стратегии (об этом лучше говорить в начале встречи), либо в рамках текущей ситуации (об этом лучше говорить в гуще событий). Узнав их цель, обсуди возможности, действия и эффективность. Поиск возможностей, выбор рисков и путей решения, сбор информации и ресурсов — это то, что двигает игру. *«Чего ты пытаешься добиться? Есть ли у тебя возможность сделать это? Как ты намерен с этим разбираться?»* Следуй цепочке событий, развивающейся в результате действий персонажей и их последствий. Спрашивай игроков, в каком направлении будут развиваться события.

Переходи прямо к действию. Узнав цель и план, переходи прямо к действию и берись за кубики, не затягивай подготовку. Смелее вперёд! Они хотят уничтожить Железного Ульфа, идут и делают это, невзирая на опасности и последствия? У них *получилось*. Всё, Ульфа больше нет. Не затягивай действие искусственно. Кубики и механика определят, насколько простым или сложным окажется дело.

Сопоставляй новые детали мира, которые ты только собираешься ввести, с теми, что уже были введены. Новые — это те, что ты собираешься ввести в игру. У тебя в голове одновременно есть множество вариантов развития мира с учётом текущей ситуации. Вот игроки лезут в чужой особняк, и у тебя в голове крутятся одновременно следующие соображения:

- ♦ Двор (большой? Там полно статуй?); ♦ Сторожевые собаки (или другие животные?);
- ♦ Крыша (ненадёжная черепица?);
- ♦ Подземный канал; ♦ Электрическое освещение;
- ♦ Часовые (профессионалы?); ♦ Хитрые замки.

Тут игроки говорят, что они перебираются через двор, и у тебя в голове появляется новое облако возможных элементов по мере того, как уже задействованные обрастают подробностями: например, будет двор просторным или заставленным статуями.

Пока персонажи игроков предпринимают действия и преодолевают препятствия, ты добавляешь на сцену новые детали из этого облака. Как только ты их назовёшь, игроки могут их использовать: они уже

часть игры. До этого они лишь твои идеи, их ещё нет в игровом пространстве. Их можно свободно использовать, чтобы описывать результаты проверок и детализировать происходящее.

Не надо устраивать игрокам подробную экскурсию по всем комнатам в доме. Вместо этого они должны увидеть подобранную нарезку из кадров, позволяющих им быстро проскочить к следующей сцене к неприятностям или спасению, тут уж как кубики упадут. Вот почему в «Клинках» используются счётчики, а не точные карты комнат. Карту, разумеется, использовать можно, держа её в голове, но не стоит применять её как то, что нужно «полностью обшарить» или «пройти в определённой последовательности».

Меняй степень детализации действий. В случае опасных ситуаций с неопределённым исходом мы предпринимаем проверки и бросаем кубики. Но на что влияет каждая конкретная проверка? Один бросок кубиков на всю драку или по броску для каждого обмена ударами? Игра достаточно гибкая. Иногда захочется одним броском разрешить всю ситуацию, иногда раздробить её на много мелких проверок. В этом месте вы сами выбираете крупные и общие планы своего фильма.

В этом деле очень помогают различные степени эффективности, а также счётчики. Если по смыслу стоит ввести несколько проверок, серию опасных манипуляций или затяжную борьбу с очередным препятствием, сделай счётчик и заполняй его по мере того, как игроки добиваются успехов. Каждое действие может привести к последствиям для персонажей, так что чем выше их эффективность, тем меньше у них проблем, и наоборот.

Если тебе кажется, что обстоятельства не располагают к детализации, просто сделай «общий план» и реши всё дело одной проверкой. *«Ты весь день охотишься, выясняя маршруты, которыми ходят агенты Гальки. Давай глянем, что у тебя получилось».*

Определяя степень детализации, ориентируйся на интерес игроков. Если им интересно, вводь больше подробностей. Если нет — проскакивай побыстрее к следующему моменту.

Оживляй игромеханические элементы. Вот авантюристы манипулируют персонажем ведущего — а как это выглядит? Вот за персонажем игрока гонится стража — какие детали отразятся на этой ситуации? Спрашивай идеи у игроков, если хочешь. *«Они бегут следом, направив на тебя фонари? О нет, скорее всего, тут просто электрические фонари на улице, которые внезапно включаются с громким треском».*

Фиксируй детали. Делай карточки для своих персонажей, мест, завязок дел, зацепок и так далее. Без записей легко что-нибудь упустить. Если выложить карточки с важной информацией на стол, то все участники смогут увидеть её и задействовать в игре.

ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ

НЕ ТРЕБУЙ ПРИМЕНЕНИЯ ОПРЕДЕЛЁННОГО НАВЫКА

Обычно этим злоупотребляют ведущие, привыкшие к другим играм, где именно это и требуется делать: говорить «пройди проверку сноровки» или «это проверка общения». Вместо этого всегда **уточняй у игрока**: «Как именно ты это делаешь?» Пусть игрок сам скажет, какой навык применяет. После этого определи уровень риска и эффективность выбранного действия и объясни, почему ты так считаешь.

Это позволяет избежать препирательств по поводу того, какой навык «надо» применять в данном случае. Не нужно устраивать таких дебатов. Просто **спроси игрока**, что это будет за навык, после чего оценивай уровень риска и эффективность.

«Я хочу, чтобы он передал мне ключи».

«Как ты этого добиваешься?»

«Эмм... сноровкой?»

«Ладно. А что именно персонаж делает? Что мы при этом видим «на экране»?»

«Ну, скажем.... Я сажусь к нему поближе, провожу пальцем по его руке, гляжу ему прямо в глаза... вся такая соблазнительная».

«Ага, понял. Рискованная попытка, низкая эффективность. Если бы ты манипулировала им вместо этого, эффективность была бы средняя».

Ты можешь иначе рассудить приведённую выше ситуацию — например, счесть попытку отчаянной, а эффективность нулевой, если полагаешь, что **СНОРОВКА** к соблазнению имеет мало отношения. Так тоже можно! Это ваша игра. Кроме того, объявляя попытку рискованной, а эффективность нулевой, ты не запрещаешь игроку пытаться. Остаётся возможность приложить особое усилие и поднять эффективность, обратиться за подготовкой к товарищу и так далее. Тут нет спора между игроком и ведущим, в котором кто-то должен выиграть. Это штатная игровая процедура.

Не говори: «Пройди проверку манипулирования» спроси игрока, что именно он делает и какой навык применяет. Это даёт ему возможность самому представить себе происходящее и применить фантазию. Затем ты связываешь сказанное с происходящим в мире, определяя уровень риска и эффективность.

НЕ ЗАСТАВЛЯЙ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ ВЫГЛЯДЕТЬ НЕКОМПЕТЕНТНЫМИ

Если на кубиках выпадает **1 3**, то дела плохи — но всегда из-за того, что обстоятельства помешали, а не из-за того, что персонаж идиот. Даже если у персонажа нет пунктов в данном навыке, это ещё не зна-

чит, что он полный неумеха. Вот какой приём тут стоит применять: начни описание неудачи с красивого действия персонажа, потом скажи «но» и введи в ситуацию элемент, который всё осложняет. *«Ты уже направил ему в челюсть превосходный хук справа — но он оказался быстрее, чем можно было подумать! Он подныривает, уворачиваясь, и прижимает тебя к стене».*

При неудаче описывай, что именно пошло не так. *«Возможно, ты не заметил что-то, пока забирался в разбитое окно к ювелиру? Да, там же могли быть какие-нибудь растяжки? Точно! Тебе по руке хлопает проволока».* Ты можешь также опереться на детали, которые игрок уже рассказал о своём персонаже. Может, его страсть или травмы окажутся проблемой? А вдруг на ситуацию повлияло происхождение или прошлое?

НЕ УСЛОЖНЯЙ

Последствия, которые ты назначаешь, если на кубиках выпало **1 3** или **4 5**, чаще всего будут очевидными и связанными с уже происходящим, но иногда придётся что-то придумывать. Можно пойти и простым путём! Последствия могут состоять, например, в том, что персонажи возбудили чуть больше **подозрений** или в заполнении делений счётчика, отображающего проблемы, не представленные в текущей сцене. Или это могут быть какие-то простые повреждения — например, «переутомление». Последствия не обязательно каждый раз должны оказываться новой увлекательной проблемой или катастрофической превратностью судьбы. Просто выбирай самый очевидный вариант. И советуйся с игроками, если собственные идеи закончились.

НЕ ДАВАЙ ПЛАНИРОВАНИЮ ЗАТЯНУТЬСЯ

Некоторые игроки просто вязнут в планировании дела, если их не останавливать. Причём вязнут, даже если ненавидят готовиться! Они стараются предотвратить все возможные неприятности. В «Клинках» так делать не надо. Всё решается проверкой расклада и проверками навыков, вот к ним-то и переходите побыстрее! Если у кого-то есть хорошая идея, то прекрасно, но в конечном счёте она, скорее всего, сведётся к безопасной проверке. Не давай им заниматься обсуждениями, не проходя проверку. **Идея не есть реализация.**

НЕ СКУПИСЬ НА НАГРАДЫ

Если они вышли на сцену, прошли проверку и справились, **то они добиваются своего.** Не жульничай! Им и так непросто. Не надо скрывать в момент победы: поражения ещё случатся сами, без твоей помощи. Авантюристы начинают игру на самом дне, но это не значит, что они неэффективны. Им просто понадобится очень много побед,

чтобы выбраться наверх. Они хорошие игроки, просто в начале козыри на руках у противников. То же касается и секретов: если они что-то открыли, расскажи им об этом. Не прячь свои драгоценные тайны. Гораздо интереснее будет посмотреть, что они сделают, если их узнают.

НЕ ГОВОРИ «НЕТ»

Практически всегда есть ответ получше, чем «нет» или «ты не можешь так сделать». Например... **сделка с дьяволом!** *«Итак, ты собираешься соблазнить самую опытную мадам в городе. Ну-ну. Окей, попытка будет отчаянная, с низкой эффективностью. Но могу предложить сделку с дьяволом: как бы ни пошло дело, ты в неё влюбишься сам. Она и впрямь хороша!»*

Или же ты можешь объявить, что **эффективность** предложенного действия окажется **нулевой**.

«Я голыми руками вышибаю эту окованную железом дверь. Разрушаю её.»

«Хорошо... дело рискованное (ты можешь повредить руки), а эффективность у тебя нулевая.»

«Приложу особое усилие, чтобы довести эффективность хотя бы до низкой.»

То же касается сверхсложных замков, самых элитных солдат и так далее. Ты можешь назначить эффективность какого-то действия нулевой вместо категоричного отказа, а игрокам придётся повышать её, прилагая особые усилия, действуя сообща и так далее.

Или же посоветуй им начать первую фазу **долгосрочного проекта**. Пусть поработают. *«Итак, ты хочешь знать все контрабандные маршруты в Даскволе? Похоже на расследование. Запусти счётчик на шесть делений для первой фазы: "составление полного списка торговцев контрабандой"».*

Иногда, впрочем, говорить «нет» всё-таки придётся. Не может персонаж из «Клинок» слетать на Луну только потому, что игрок так захотел. От тебя требуется следить за тем, чтобы игровой мир не ломался. Однако в большинстве ситуаций говорить «нет» это скучно. Попробуй вместо этого слова предложить сделку с дьяволом или долгосрочный проект либо объявить нулевую эффективность.

НЕ ВЛИЯЙ ДВУМЯ ПРОВЕРКАМИ НА ОДНО И ТО ЖЕ

Когда персонаж игрока сталкивается с опасностью, он проходит проверку навыка. Кроме того, он может пройти испытание, чтобы ослабить последствия. Но не влияй двумя проверками на одно и то же.

Допустим, Арлин дерётся на крыше с бойцом Красных Кушаков. Тот теснит её серией финтов и ударов, пытаясь сбросить с крыши. Игровой Арлин хочет перейти в контрнаступление и проходит проверку. Кубики ложатся плохо. Арлин оттесняют за край и отправляют в полёт с крыши.

Но она же может пройти испытание? Может, но лишь для того, чтобы ослабить повреждения от падения. Она, однако, не может отменить тот факт, что полетела с крыши: это стало неизбежным после проверки навыка. Итак, она снижает повреждения, и вместо сломанной ноги у неё теперь растянутая лодыжка, если только ведущий не решит, что у неё была возможность полностью избежать последствий, упав на что-то мягкое. Так или иначе, с крыши она уже упала.

Другими словами, проверка навыка определяет, наступают ли последствия. Испытание же **снижает тяжесть** последствия, но не переписывает результаты проверки навыка.

НЕ ВЯЗНИ В МЕЛОЧАХ

Везде, где только можно, экономь время и переходи к действиям, к следующему увлекательному моменту. Когда игроки говорят: «Пойдём поговорим с Лиссой о новой работе», ты можешь сказать: «Хорошо, вы идёте к башне Ворон, вас там обыскивают и забирают оружие, а затем ведут поговорить с Лиссой в кабинете наверху». Если бы вы разыгрывали это подробно, то потратили бы полчаса на лишние детали: «Итак, где вы? В таверне Ригни? Глянем на карту. Вы на этой улице, а вот там логово Ворон. Каким путём идёте?» Незачем так делать. Представьте, что это фильм или сериал. Группа заявляет о намерении, перемотка кадра и действие начинается с новой сцены.

Если игроки тормозят, говорят: «Погоди! Я сначала хочу кое-что сделать» или «Не хочу отдавать им оружие, хочу спрятать его, чтобы при обыске не нашли» — хорошо. Уточни, что они желают сделать, определи результаты их действий и тогда уже переходи к следующей сцене.

ДРЕВНЯЯ МАГИЯ, СОВРЕМЕННАЯ НАУКА: ГОТИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ В ГОРОДЕ МРАКА

Автор Эндрю Шилдс

Когда импровизируешь, стоит придерживаться нескольких ключевых тем, чтобы игровой мир сохранял единый колорит. В «Клинках» одной из таких ключевых тем является электроплазма. Город мрака живёт на электроплазме. Она представляет собой эссенцию призрачного поля, полученную из крови демонов. Её можно применять в технических устройствах, сочетать с разрядными стенами, электрическим освещением и так далее. Но она также связана со сверхъестественным, с призраками, прочей нежитью, левиафанами, мистиками и древней рунной магией. Электроплазма поддерживает и технологию, и сверхъестественное.

Если тебе очень нужно придумать что-то ценное, что интересно упоминать, воровать или разрушать, то пусть оно будет связано с электроплазмой. Если тебе требуется сделать примечательное место для приключения возможно, оно связано с электроплазмой. Тебе нужно быстро придумать препятствие? Оно может быть связано с электроплазмой.

Но не стоит ставить на пути авантюристов электроплазменные стены каждый раз. Возможно, в нужном месте появляется очень агрессив-

но-территориальный призрак. Возможно, именно этой ночью группа Смотрителей Духов устраивает облаву в переулках, ища там что-то. Или же персонажи сталкиваются с каким-то посторонним мистиком, общающимся с духами, и стоит ли его прерывать? Возможно, когда вы высматривали место подпольной торговли кровью левиафанов, вас заметил один из торговцев, решил, что вы шпионите на стражу, и послал за вами громил.

Нужен богатый персонаж ведущего? Возможно, он владелец флота из четырёх левиафанобойных судов. Или же он сделал состояние на получении от призраков информации для шантажа. Или же он изготавливает запрещённые электроплазменные устройства. Или же курирует музей произведений искусства, созданных призраками.

Все эти идеи связаны с электроплазмой и разнообразными способами её применения.

Наконец, сильная сторона готических историй на мой вкус состоит в том, что рациональный, интеллектуальный, научный взгляд на мир сталкивается со взглядом магическим, эмоциональным и полным предрассудков. Электроплазма объединяет их оба: люди стали

пользоваться ей раньше, чем индустриализация загнала её в машины. Но начав видеть в ней лишь ресурс, они потеряли уважение к её магической составляющей. Если тебе трудно символизировать, просто взгляни на одну из сторон готической медали.

Вот персонажи идут пообщаться со знакомым, и ты хочешь сделать его интересным. Возможно, он демонстрирует свою электрическую трость и даже прикуривает от неё. Перевернём медаль: может, у него на шляпе руны, в которые он способен поймать призрака. В любом случае, такой знакомый получается куда более интересным и гармонично вписывается в Город мрака.

Или же тебе нужно место для ограбления. На одной стороне готической медали заброшенный перегонный завод для левиафаньей крови. Смотрители Духов поленились и не зачистили его до конца, так что теперь там собираются мертвецы с окрестностей, материальные и не очень. Но в кабинете всё ещё находится сейф...

На другой стороне готической медали три старых подвала соединяются с погребями дома богатого аристократа. В одном из них обосновалась бродяжка, написавшая мелом руны на всех поверхностях. Она в ужасе и убеждена, что её преследует какой-то призрак. Может, этой ночью он сюда придёт...

НАЧАЛО ИГРЫ

Подготовка к первой встрече

Во время первой встречи игроки выбирают тип команды, создают себе авантюристов и выходят на первое дело. Возможно, вы это дело на первой встрече и закончите, а возможно и нет: это зависит от того, насколько быстро вы разберётесь с созданием персонажей и команды. И то, и другое — нормальный вариант развития событий.

Чтобы подготовиться, прочитай ещё раз правила по созданию персонажей и команды. Тебе предстоит помогать игрокам в этом процессе, этап за этапом, отвечая на возникающие вопросы. Этап создания очень важен, он влияет на все будущие встречи, так что сделайте таких персонажей, которые будут интересны всем.

Ознакомься с **организациями** Дасквола (стр. 331) и выбери 3–4 наиболее интересных для тебя лично. Во время создания команды зайдёт речь об организациях и отношениях с ними, так что лучше заранее прикинуть, какие из них ты хочешь ввести в игру. Если ты берёшь **стартовую ситуацию** «Война на Вороньем перекрёстке» (см. стр. 245), тебе наверняка понадобятся Вороны, Гасильщики и Красные Кушаки.

Ты также можешь познакомиться с источниками вдохновения для этой игры (стр. 8). Посмотри эпизод сериала или кинофильм, почитай комикс или книгу, послушай музыку — что угодно, что создаст у тебя подходящее для «Клинков» настроение. Наполни свою голову образами и идеями индустриального фэнтези и удели немного времени, чтобы просто представить атмосферу Города мрака.

Наконец, распечатай хотя бы по паре бланков (**ты можешь найти их на сайте «Студии 101»**) каждого типажа персонажа (вдруг два игрока захотят выбрать один и тот же типаж), а также один бланк команды, подсказки с правилами и карту Дасквола.

На первой встрече: определение ожиданий

Итак, все собрались, поболтали, подготовились наконец играть и... с чего начинать-то? Я обычно начинаю с короткого описания игры: даже если про неё и так все знают, это помогает переключиться.

Итак, вы все начинающие авантюристы на недружелюбных улицах Города мрака, стремящиеся к лучшей жизни. Давайте сделаем персонажей и соберём из них команду! Вот бланки для разных типажей авантюристов, которых можно играть. Я сейчас немного расскажу о каждом из них, и вы сможете выбрать...

Не надо объяснять излишне подробно, топить игроков в деталях или игровой механике. Расскажи им минимум, чтобы они представляли, что делать прямо сейчас, но не ударяйся в долгое повествование. Если им интересно и они задают вопросы — прекрасно! Не пытайся объяснить все правила с самого начала. Ты можешь заниматься этим по мере необходимости, прямо в процессе игры. Не читай длинных лекций о Городе мрака и его истории. Пусть всё будет по возможности просто.

Пока они просматривают бланки персонажей и команд, опиши им вкратце, в чём состоит роль игроков и чего ты ждёшь от вашей группы в целом. Я обычно добавляю что-нибудь в духе изложенного ниже.

Это игра, но не только: это что-то классное и уникальное. Мы будем вместе прямо на ходу создавать историю ваших персонажей и ситуации, в которые они попадают. Будет слегка похоже на наш собственный телесериал, но мы же станем и зрителями, для которых происходящее будет неожиданностью. Вы будете говорить, чего ваши персонажи хотят и что делают, я буду описывать, как на это реагирует окружающий мир, и вот история пошла! Это безумно круто. Кстати, отличный игровой совет от моего приятеля Авери: играй своего персонажа так, как водил бы краденую машину.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И КОМАНДЫ

Следуй советам, описанным на стр. 72 и 117. В процессе задавай игрокам вопросы из следующего списка:

- ◆ Почему ты стал авантюристом?
- ◆ Бывал ли ты уже в тюрьме? За что? Есть ли у тебя друзья за решёткой?
- ◆ Как ты присоединился к команде? Пригласил ли тебя кто-то из старых членов группы или ты один из основателей?
- ◆ У вас двоих одинаковое происхождение? Ваши семьи знакомы? Не хотите ли вы быть родственниками?
- ◆ Какая у тебя страсть? А если подробнее? Как так вышло, что ты стал одержим этим?
- ◆ У вас схожее прошлое. Вы пришли вместе? Не случилось ли вам сотрудничать до образования команды?
- ◆ Когда ты в последний раз применял оружие? В какой ситуации?
- ◆ Кому в команде ты больше всех доверяешь? А меньше всех? А почему? Или выясним в процессе игры?
- ◆ Не пыталась ли [организация] тебя завербовать? И что вышло? Ты ведь не работаешь на эту организацию втайне?

Тебе не обязательно до начала игры узнать каждую мелкую деталь о персонажах и их предыстории (и лучше даже не пытаться), но надо, чтобы всем за столом стала интересна эта команда авантюристов. Если кто-то выглядит незаинтересованным, спроси, почему он скучает и что тут можно сделать.

Если игрок застрял и не может принять решение, объясни подробнее непонятный ему аспект правил или игрового мира. Порой игрокам очень хочется узнать варианты, прежде чем сделать выбор. Ты можешь успокоить их, сказав, что выбор можно будет поменять впоследствии. Если после первой пары встреч им не понравится что-то в персонаже, они могут это просто заменить. Ничего страшного.

Во время создания команды игроки будут задавать вопросы о других организациях: кто предоставил им охотничьи угодья, кто помог с улучшениями, кто связан с их знакомым. Используй организации из **стартовой ситуации** (см. ниже), чтобы события основательнее захлестнули группу.

Для игры на одну встречу или просто очень быстрого старта можно не создавать команду вообще. Персонажи игроков при этом оказываются просто мелкой уличной шайкой, у которой даже нет своего логова и отношений с другими организациями. Вы можете играть, чтобы выяснить, что они за команда, и только после этого создать её.

Знакомство с персонажами и командой

Попроси всех игроков по очереди представить остальным своего персонажа. Пусть назовут имя или кличку, типаж персонажа, опишут его внешность, происхождение, упомянут талант. Спрашивай их о страстях персонажей. О том, кто их друзья и враги — возможно, про последних стоит даже поговорить чуть подробнее. «Почему Галька твой враг?» Впрочем, подходящим ответом вполне может оказаться «вот во время игры и выясним».

То же касается всего, связанного с командой. Попроси игроков напомнить, какие у них на старте есть таланты и улучшения. Обычно труднее всего придумать для новой команды название! Скажи им, что во время игры что-нибудь подходящее само сформулируется. Им не надо иметь готовое название в самом начале.

Стартовая ситуация

После того как все познакомились, приведи персонажей игроков прямо к стартовой ситуации. Она заключается в столкновении интересов трёх организаций: они погрязли в проблеме, не имеющей простого решения. Ты можешь самостоятельно создать стартовую ситуацию следующим образом:

- ♦ Назначь двум организациям противоположные цели и втяни их в противостояние. Они в начале игры уже в конфликте. Они обе заинтересованы в помощи и готовы устроить неприятности любому, кто станет помогать их противнику.
- ♦ Возьми третью организацию, которая получает выгоду от этого конфликта или, наоборот, теряет из-за него ресурсы. Этой организации тоже нужна помощь.

Ситуация «Война на Вороньем перекрёстке», описанная на следующих страницах, — пример подобного формата. При желании можно добавить и четвёртую организацию: либо как третьего участника основного конфликта, либо как ещё одно лицо, затронутое происходящим. Не увлекайся количеством организаций. Лучше начинать с малого: события будут набирать обороты.

Цель стартовой ситуации — запуск первого увлекательного приключения. Персонажам не придётся бродить в поисках занятия. Забрасывай их в самую гущу событий, чтобы они могли поначалу просто реагировать на происходящее, а не продолжать что-то придумывать после создания персонажей и команды.

ОТКРЫВАЮЩАЯ СЦЕНА

Начни действие в штаб-квартире одной из участвующих в конфликте организаций. На что это место похоже? Как настроены представители самой организации? Вот персонажи игроков уже там, они общаются с главой организации или его правой рукой на тему текущих проблем. Им объясняют ситуацию, как считают нужным, затем выдвигают требования или предлагают работу. Что команда персонажей игроков может сделать полезного для этой организации?

Если игроки не хотят помогать именно этой организации, уточни не работают ли они уже на другого участника конфликта? Или же они захотят воспользоваться сложившейся ситуацией и придумают какой-то свой план.

Спроси их, что они предпринимают прямо сейчас. Как они отвечают главе организации? Не хочет ли кто-то из них заявить флешбэк? Что бы они ни решили, это приведёт их к первому делу — и игра пойдёт.

СТАРТОВАЯ СИТУАЦИЯ: ВОЙНА НА ВОРОНЬЕМ ПЕРЕКРЁСТКЕ

Ваша команда ввязалась в опасную, но потенциально выгодную разборку в районе Вороньего перекрёстка.

Рорика, местного авторитета, руководившего преступной деятельностью на Вороньем перекрёстке, недавно убили. Говорят, это сделала его помощница **Лисса**. Сейчас она командует его бандой, называющей себя Воронами. *Сумеет ли Лисса удержать власть в районе, как это делал Рорик?*

После смерти Рорика нарушился мир между двумя другими бандами, которые Рорик разнимал. **Гасильщики** и **Красные Кушаки** вновь перешли к открытой войне. *Прольётся ли на этот раз кровь?*

Ваша команда может нажиться на всём этом или же погибнуть в общем хаосе. На чью сторону вы встанете? Есть ли у вас друзья или враги среди участников или же вы смотрите на расклад холодным взглядом чужаков? Сыграем, чтобы выяснить!

ОТКРЫВАЮЩАЯ СЦЕНА

Когда игроки сделают себе персонажей и команду, скажи им следующее:

Вы находитесь в верхней части угольного склада, в тесном кабинете Баззо База, главаря Гасильщиков. Рядом стоят несколько вооружённых громил, оценивающие на вас поглядывая. Баззо ждёт от вас ответа. Вы с ним или против него? Что вы говорите? Будете ли лгать (удачи вам с этим, Баззо весьма проницателен)? Пошлёте ли вы его подальше?

Или же вы здесь, чтобы убить его по заказу Красных Кушаков? Если так, то заявите флешбэк и выберите план убийства.

Играй Баззо. Он очарователен, открыт и безжалостен. Реагируй на ответы игроков так, как отреагировал бы он. Если они встанут на его сторону, он даст им поручение. Выбери один из вариантов, приведённых на следующей странице, или же придумай свой вариант, подходящий для команды.

Если персонажи объявят, что они против, он выразит сожаление. И порекомендует им убираться с его территории и не лезть в войну, если они хотят жить. Он угрожает им уверенно и без сомнений они же не рискнут пойти против него, верно?

ДРУГИЕ СЦЕНЫ

Играй персонажей ведущего. Майлера, Баззо, Лисса у них у всех есть задачи для авантюристов, которые нужно решить и для решения которых они готовы нанять персонажей игроков (если, конечно, те не проявят себя как враги). Ты можешь почерпнуть идеи из таблицы дел на странице 364. Кроме того, каждая организация каким-то образом уязвима к криминальной активности. Как персонажи могут использовать сильные стороны своей команды, чтобы получить выгоду от ситуации? Узнай, как именно они хотят собирать информацию, необходимую для выбора плана, или наоборот, какой план они выберут, прежде чем перейти к сбору информации.

Не надо медлить и погрязать в рассуждениях. В начале дай им простые решения: «Вы хотите ограбить казино Ворон на Зольной улице? Вряд ли оно сейчас серьёзно защищено».

Справа приведены два примера дел для начала. Предложи или их, или один из приведённых ниже вариантов и спроси, что авантюристы предпочтут реализовывать. Попроси их выбрать план, дополнить его деталью и вперёд.

ПРОДОЛЖЕНИЕ

Кто окажется в конце главным боссом на Вороньем перекрёстке? Воспользуются ли персонажи игроков ситуацией, чтобы повысить свой ранг? Успели ли они нажиться на всех трёх сторонах или выбрали одну определённую? Держи на столе карточки с ключевыми вопросами. Игры-«песочницы» имеют тенденцию становиться очень запутанными, и подобные заметки помогают сосредоточиться на главном.

- ♦ Получит ли Лисса контроль над Вороньим перекрёстком?
- ♦ Что стало с призраком Рорика?
- ♦ Чем закончится борьба между Гасильщиками и Красными Кушаками?

Как правило, такие карточки с вопросами часто обзаводятся счётчиками, на которых ты будешь отмечать развитие событий. Со временем ситуация разовьётся совершенно непредсказуемым образом, и у вас получится уникальная история. По мере развития команда будет заниматься новыми проблемами и получать новые завязки.

ДЕЛО 1: ВОЕННАЯ КАЗНА

Глава одной из организаций предлагает вам работу: украсть военную казну противника. Там около 12 **МОНЕТ**. 4 из них можете оставить себе в качестве платы.

- ♦ Местонахождение казны секрет, но наниматель может сказать вам, где искать, если вы согласитесь взять работу.
- ♦ В чём состоит ваш план? Предоставьте необходимую деталь.
- ♦ Проверка расклада. И переходите к делу.

ДЕЛО 2: АРТЕФАКТ

Глава одной из организаций предлагает вам работу: поместить вот этот странный артефакт куда-нибудь в логово противника, где его не найдут.

- ♦ Предмет покрыт странными рунами. Когда его держишь в руках, начинает болеть голова. Хотите выяснить, что это такое?
- ♦ В чём состоит ваш план? Предоставьте необходимую деталь.
- ♦ Проверка расклада. И переходите к делу.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ

- ♦ **Для АДЕПТОВ:** используй дело «артефакт», описанное выше.
- ♦ **Для БАНДИТОВ:** Баззо хочет, чтобы вы разнесли наркопритон Красных Кушаков в порту. Распугайте клиентов, устройте погром, хапните всё, что плохо лежит.
- ♦ **Для БАРЫГ:** Баззо хочет начать продажи нового наркотика, но у него не хватает времени из-за военных действий. Он даёт вам партию, которую надо продать, поделившись с ним (вся партия стоит около 10 **МОНЕТ**).
- ♦ **Для ДУШЕГУБОВ:** Баззо хочет, чтобы вы убили знакомого Майлеры в ирувийском консульстве. Именно этот ирувиец снабжает Красных Кушаков деньгами от своего правительства.
- ♦ **Для ПЕРЕВОЗЧИКОВ:** в порту находится партия наркотиков для Баззо, но Красные Кушаки ожидают его там. Он хочет, чтобы вы забрали груз и незаметно провезли через весь город в его штаб-квартиру.
- ♦ **Для ТЕНЕЙ:** используй дело «военная казна», описанное выше.

НЕЯСНОЕ БУДУЩЕЕ

После стартовой ситуации игра войдёт в цикл: дело, передышка, напасти и новые завязки, новые дела и так далее. Первоначальный конфликт станет неконтролируемым, или в нём выявится победитель, или он угаснет или иным путём приведёт к изменению положения. Команда обзаведётся друзьями и врагами, у неё появятся новые цели. Тебе не придётся много готовиться к каждой встрече заранее, главное — подумать о ключевых персонажах и организациях: чего они хотят, что планируют делать, какие возможности это предоставит игрокам. А сами игроки уже во время игры будут решать, к чему стремиться и за какие дела браться.

СЧЁТЧИКИ ПЕРЕМЕН

Чтобы отслеживать происходящее в остальном игровом мире, ты можешь использовать **счётчики перемен**. Они позволяют тебе оценить, как развивается ситуация вдали от персонажей. Например, тебе важно знать: как разовьётся ситуация со сковланскими беженцами? Станут местные относиться к ним хуже или лучше? Удастся ли сковланцам улучшить свою жизнь, дорвавшись до власти или денег? Ты можешь сделать счётчик для вероятного исхода, например «назревающие мятежи и возобновление гражданской войны». Делай на нём отметку каждый раз, когда события игры ведут в подходящем направлении, будь то действия «на экране» или же «за кадром».

Здесь важно делать чёткие заметки каждый раз, когда ты видишь важное направление развития событий: так оно не потеряется в суматохе приключений главных героев. Счётчики перемен оживляют мир там, где он не связан напрямую с командой. А когда игроки видят эти счётчики на столе, им может стать интересно и они вяжутся в события, что даст ситуации новое развитие.

ВТОРОЙ СЕЗОН

Поиграв какое-то время в «Клинки», ты можешь почувствовать, что череда ваших приключений приближается к логической развязке или поворотному моменту. Возможно, команда захватывала власть в Вороньем перекрёстке и вот-вот возьмёт именно тот актив, на который целилась с самого начала. Возможно, команда ввязалась в войну против другого культа и вот-вот произойдёт решающий бой. Когда случается яркий «финал», вы можете подчеркнуть его и назвать этот момент концом «игрового сезона» (подобно сезону телесериала). Отпразднуйте окончание, подведи итог событиям, которые к нему привели, и пусть игроки вспоминают свои любимые эпизоды. А затем сделай перерыв и подготовься ко второму сезону.

Пусть для персонажей пройдёт какое-то время (неделя, месяц, год), а потом наступит **новая стартовая ситуация**. Построй её, опираясь на последствия событий первого сезона или на свежие неожиданные идеи. Затем сделай новую открывающую сцену, подготовь завязки или требования от организаций — после чего можно начинать первое дело нового сезона.

Эта «перезагрузка» может очень здорово освежить игру. Она даёт тебе шанс снова сосредоточить повествование на чём-то новом и требующем активных действий, а не пытаться жонглировать темами первого сезона. Некоторые старые проблемы временно исчезают, новые появляются, а игровое пространство преобразуется.

Кровопускатели сражались в яростной войне против Красных Кушаков и в конце концов захватили их штаб-квартиру в смертельном бою, вырезав всю банду. Это ощущалось как конец первого сезона, разрешало его ключевые вопросы. Красных Кушаков больше нет. Гасильщики стали надёжными союзниками. Вороны довольны окончанием войны. Затем идут несколько коротких сцен о последствиях битвы и воспоминания о лучших моментах игры.

Для второго сезона ведущий берёт момент через месяц после этих событий. Кровопускатели, у которых слабый контроль над активами, барахтаются, пытаясь удержать захваченную у Красных Кушаков территорию. Другие банды чувствуют их уязвимость и начинают примериваться к захвату. Точильщики и Мясники, не участвовавшие в первом сезоне, начинают продавать на углах свои наркотики, переманивая покупателей. Мало того: поставщик Кровопускателей, пропавший без вести в первом сезоне, не вернулся. В любой момент они могут остаться без товара.

Перед наркопритоном, расположенным при татуировочном салоне в порту, банда Точильщиков схлестнулась с громадами Кровопускателей. Они столпились на улице и переругиваются, готовые к бою. Здесь и помощник главаря Точильщиков, требующий, чтобы Кровопускатели отпустили его человека. Тот сейчас сидит в подвале, захваченный после попытки докопаться до одного из клиентов. «Отпустите, а то мы войдём и заберём!» угрожает Точильщик. Что вы делаете?

ИЗМЕНЕНИЯ В СОСТАВЕ КОМАНДЫ

Перерыв между сезонами — прекрасный момент для больших перемен, если игроки хотят их. Возможно, кто-то желает отправить старого персонажа на покой и поиграть другого. Или кто-то хочет сменить бланк персонажа, чтобы отразить, кем он стал. Возможно, ваша группа пожелает сменить бланк команды, чтобы попробовать заняться в Городе мрака другими видами преступной деятельности. Возможно, вы вообще сделаете новую команду из новых персонажей, чтобы посмотреть на какие-то интересные вещи, затронутые в первом сезоне, с иного ракурса.

О смене бланков подробнее см. на стр. 63.



ГЛАВА 8

МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

В мире «Клинок во тьме» сверхъестественное существует, но оно не присуще людям. Люди смертны, материальны, состоят из плоти и крови, как и все остальные живые существа. Чтобы получить магические способности, людям требуется тем или иным образом овладеть чуждыми силами:

- ♦ контролировать духовные энергии и призраков при помощи псевдонауки *фантомологии*;
- ♦ применять древние оккультные *ритуалы* для заключения договоров с демонами и потусторонними сущностями;
- ♦ использовать необычные снадобья, сделанные с помощью *алхимии*;
- ♦ смешивать эти приёмы с современной технологией, известной как *искровая инженерия*.

Кроме того, каждое живое существо на Расколотых островах приобрело некоторую чувствительность к невидимому «иному миру», существующему на грани восприятия, к сформировавшемуся во время Катаклизма странному измерению, известному также как призрачное поле. Настроив себя на определённый лад, человек может войти в **РЕЗОНАНС** с призрачным полем, чтобы ощутить эхо отпечатавшихся в нём событий реального мира или установить связь с призраками и их энергиями.

Некоторые считают резонанс будничным делом всего-навсего новой естественной и полезной формой человеческого восприятия. Для других это ужасный грех, связь с тёмными силами, уничтожившими когда-то мир и до сих пор тающимися во тьме, готовыми наброситься на неосторожных или жадных до могущества.

Одно несомненно: расколотый мир нельзя сделать целым вновь. Чёрная пустота неба и моря, гнетущая близость призрачного поля, махинации демонов и происки адептов всяческих культов всё это теперь в порядке вещей. И лучше научиться жить среди всего этого, пока оно не поглотило тебя.

БЕСПОКОЙНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Говорят, что причиной Катаклизма, расколовшего землю, погасившего солнце и превратившего морскую воду в чернила, стал чародей, связавшийся с демонами и разрушивший Врата Смерти. Но кто верит в такие сказки? В чём бы ни было дело, одно несомненно: после смерти тела дух не уходит прочь, как было когда-то. Он становится призраком, сущностью из электроплазмы.

Обычно призрак высвобождается из тела за пару дней. После этого он может идти куда угодно. Как правило, его начинают одолевать всё более и более тёмные стремления, пока он не превращается в обезумевшее чудовище.

Примерно 1000 лет призраки были чумой этого мира. Постепенно люди нашли способы справляться с этим, и жители Дасквола не исключение.

Колокола, вороны и смотрители

Магические **колокола духов** в Колокольном крематории звонят каждый раз, когда в городе кто-то умирает. Слышат их только те, кто находится близко к месту смерти, и **Смотрители Духов**: их волшебные маски резонируют с колоколами. После этого с башни слетает **похоронная ворона**, отправляется в район, где появился мертвец, и там постепенно сужает круги над телом. Задача Смотрителей отыскать труп и доставить его в крематорий, где тело растворяют в электроплазме, чтобы уничтожить дух, пока тот не стал призраком.

Смотрители носят маски и держат свои имена в секрете. Это и защита от политического давления, и дань традиции: древние охотники за привидениями носили маски и скрывали свои истинные имена, спасаясь таким образом от чёрной магии.

ФАНТОМОЛОГИЧЕСКИЕ ТЕРМИНЫ

- ♦ **Автоматон.** Тело, сделанное с помощью искровой инженерии и приводимое в движение привязанным к нему духом.
- ♦ **Вампир.** Мёртвое тело, оживлённое и поддерживаемое духом.
- ♦ **Душа.** Живое тело со своим духом. Нормальное положение вещей.
- ♦ **Колодец духов.** Дыра в пелене реальности, где скапливаются призраки и иные сверхъестественные существа. Согласно древним мифам, там рождались демоны.

- ♦ **Мистик.** Тот, кто может призывать духов и общаться с ними.
- ♦ **Одержимый.** Живое тело, населённое двумя или более духами.
- ♦ **Призрак.** Дух без тела, жаждущий жизненной силы и мести своим врагам на земле. Состоит из полуматериального электроплазменного пара. Мало уязвим к физическому урону, но против него прекрасно работают электричество и магия.
- ♦ **Пустышка.** Живое тело без духа. Обычно пустышки глупы и легко управляемы.
- ♦ **Электроплазма.** Энергетический дистиллят из призраков и левиафаньей крови.

ДЬЯВОЛЬЩИНА

Жители Дасквола называют «дьявольщиной» всё сверхъестественное или на него похожее. Призраки, демоны, ведьмы, колдуны, призываемые ужасы из древних ритуалов — это всё дьявольщина. «Сделкой с дьяволом» называется любое подозрительное везение. На стр. 361 есть таблицы для создания всевозможных видов дьявольщины.

МИСТИКИ

Мистик — человек, связавшийся с дьявольщиной или изучающий магию. Мистиками становятся, а не рождаются: любой может освоить эти навыки при должном обучении и практике. Никакой наследственности или «избранности».

*Любой персонаж игрока может применять навык **РЕЗОНАНСА** для простых взаимодействий с призрачным полем или духами. Таланты мистика нужны для более сложной магии.*

АВТОМАТОНЫ

Автоматон — редкое и сложное творение магической инженерии, использующее пойманного духа для оживления искровой машины. Некоторые богатые горожане используют автоматонов как теплохранилищ или слуг. Смотрители Духов также используют автоматонов, чтобы отслеживать и ловить духов и демонов, бродящих по городу.

Автоматоны бывают трёх размеров. Мелкие размером примерно с кошку. Средние — с человека. Крупные — с фургон.

Автоматоны — вершина технологий Города мрака, и их часто снабжают различными механическими чудесами, созданными гениальными творцами. Некоторые автоматоны левитируют с помощью электроплазмы, другие записывают звуки и проигрывают их на фонографе и так далее.

ОСОБЕННОСТИ АВТОМАТОНА

- ♦ **БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ:** молниеносные рефлексы (см. одноимённый талант проныры).
- ♦ **ДЫМОГЕНЕРАТОРЫ:** встроенная химическая подсистема, которая позволяет выпускать клубы чёрного едкого дыма и заполнять ими большую комнату.
- ♦ **КАБИНА:** внутри есть кабина для пассажира или оператора.
- ♦ **КАК ЖИВОЙ:** благодаря мастерству создателя автоматон внешне напоминает живое существо (если сильно не приглядываться).
- ♦ **ЛЕВИТАЦИЯ:** способен медленно летать в электроплазменном пузыре.
- ♦ **ПАУЧЬИ ЛАПЫ:** встроенные миниатюрные крючки позволяют легко карабкаться по стенам и потолкам.
- ♦ **ПРУЖИННЫЕ ПОРШНИ:** автоматон способен совершать огромные прыжки (на высоту нескольких этажей) и приземляться без вреда для себя.
- ♦ **СЕНСОРЫ:** сонар позволяет «видеть» сквозь стены и слышать сердцебиение.
- ♦ **УСИЛЕННАЯ БРОНЯ:** толстые металлические защитные листы.
- ♦ **ФОНОГРАФ:** внутри есть цилиндр для записи и прослушивания звуков.

Подробнее см. в описании автоматона на стр. 260.

ВАМПИРЫ

Когда дух захватывает человеческое тело, он становится вампиром. Это может случиться, если призрак слишком долго владеет жертвой и уничтожает её родной дух или если он вселяется в пустышку, специально подготовленную посредством древнего ритуала.

Маги-теоретики считают, что вампиризм разрушает нормальное течение бытия. Со временем дух вампира полностью растворяется в его теле, делая его физически бессмертным и при этом уничтожая его эхо в мире духов, «за чёрным зеркалом». Некоторые утверждают, что это единственный способ избежать проклятия безумия, поджидającego всех призраков, лишённых возможности уйти за Врата Смерти. В VI в. от основания Империи популярность вампиризма достигла своего пика, пока его почти полностью не искоренили Смотрители Духов.

Сейчас вампиров очень мало, и для большинства они не более, чем легенда. Когда Смотрители Духов обнаруживают вампира, то прилагают все усилия, чтобы уничтожить его тайно и не допустить распространения слухов. Согласно мифам, вампиров уничтожали солнечные лучи — но солнце раскололось во время Катаклизма, так что теперь это не проверить. Смотрителям Духов приходится ловить

вампиров и растворять их определённым образом в электроплазме, чтобы уничтожить.

Вампир поддерживает себя, питаясь жизненной силой существ. В преданиях вампиры для этого пьют кровь, но на деле это случается редко. У каждого вампира свой способ получать чужую жизненную силу, оставляя при этом на жертве характерную метку. Такая метка позволяет вампиру легко находить своих жертв, чтобы кормиться вновь, а также отличать корм других вампиров и избегать его.

Подробности см. в описании вампира на стр. 262.

ДЕМОНЫ

Среди учёных бытует мнение, что демоны — первосущества, возникшие вместе с самой реальностью, когда силы Вселенной формировали природные стихии. Каждый демон связан с одним из элементов. Есть демоны земли, демоны огня и дыма, демоны моря, демоны неба и звёзд и т. д.

Говорят, что ещё до событий, что привели к Катаклизму, Бессмертный Император пленил большую часть демонов и заключил их в тёмные тайные хранилища в разных местах мира. Лишь немногим демонам удалось сбежать, и учёные полагают, что именно они в мятежном порыве сломали Врата Смерти и выпустили своих величайших собратьев, левиафанов, чтобы те раскололи мир.

В отличие от людей, демоны не отдаются эхом в призрачном поле: их кровь содержит электроплазму, дающую им вечную жизнь. Демоны — не духи, они существа из плоти, но при этом их чрезвычайно трудно убить. Большинство из них — человекообразные чудовища с какими-то присущими их стихии чертами. Морской демон может быть покрыт тёмной чешуёй и иметь чёрные глаза, как у акулы, огненный — обладать телом из тлеющих углей и так далее. Некоторые демоны могут перевоплощаться в какое-то из проявлений своей стихии, а кое-кто — даже налагать на себя довольно правдоподобную иллюзию обычного человека.

Левиафаны — исключения. Истинного облика этих кошмарных гигантов, рядом с которыми крупнейшие корабли кажутся игрушками, не знает никто. Когда их привлекают электроплазменными приманками, над поверхностью чернильного моря появляется лишь малая часть их огромных туш.

Каждый демон одержим своим тёмным желанием: один разрушает, другой совращает, третий манипулирует и так далее, — которое он пытается удовлетворить всеми доступными способами. В основном демоны охотятся на людей. Демон — это живое воплощение своего тёмного желания, а не личность в обычном смысле слова. Список подходящих демонических желаний см. на стр. 361.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Каждый демон обладает следующими сверхъестественными свойствами:

- ♦ **СИЛА И СКОРОСТЬ:** демоны фантастически сильны — они голыми руками пробивают сталь, раскалывают камни и так далее. Они также невероятно быстры и обгонят любого скакуна.
- ♦ **МАГИЧЕСКАЯ РЕЧЬ:** демоны говорят на древнем колдовском языке, который понятен любому человеческому уху. Они могут также словом производить магические эффекты, зависящие от стихийной природы демона и его могущества. Талант мистиков **БУРЯ** предположительно является слабейшей формой этой силы.
- ♦ **МИСТИЧЕСКИЕ ПУТИ:** демон может перемещаться между местами, связанными с его стихийной природой. Например, морской демон может переместиться из воды в фонтане в канал под усадьбой на другой стороне города. Чем больше расстояние, тем сильнее для этого нужно быть демону. Демон при перемещении может брать с собой других существ. Благодаря этому свойству демона можно «призвать»: заставить его переместиться туда, где вызывающий с помощью ритуала предъявляет его стихию.
- ♦ **ЯСНОВИДЕНИЕ:** демон может обращаться к своей стихии, чтобы смотреть на происходящее далеко от него. Например, огненный демон может смотреть в камин и видеть, что происходит возле кухонной плиты Синих Мундиров на ближайшей улице. Чем сильнее демон, тем дальше он может видеть таким образом.

ПОТУСТОРОННИЕ УЖАСЫ

Некоторые древние ритуалы забытых богов могут прорвать завесу между мирами и призвать чуждую сущность, служащую божеству. Такие твари редко похожи на нормальных живых существ: они могут выглядеть как движущееся ядовитое облако, масса пульсирующих органов, летающие осколки хрусталя или иные странные вещи.

Потусторонние ужасы крайне могущественны и мало к чему уязвимы. Однако они очень недолго могут находиться в этом мире. Их чужеродные тела не выдерживают длительного пребывания за пределами их родного мира, и за несколько часов или дней они неизбежно рассыпаются в прах или растекаются слизью.

Призраки, демоны и потусторонние ужасы могут внушать страх одним своим присутствием. Обычно человек при виде них замирает или обращается в бегство. Персонажи игроков могут ослаблять эти эффекты. См. стр. 20.

ПЕРСОНАЖИ-ДУХИ

Когда твой персонаж умирает, ты при желании можешь сделать его персонажем-призраком (стр. 258). Это означает, что тело не успели растворить в электроплазме до того, как твой дух освободился от него. Если другие члены команды считают, что так будет интереснее, они могут взяться за дело по защите твоего тела, пряча его от Смотрителей Духов и не давая кремировать его, пока дух не освободится. Если вы не хотите в это играть, то эту часть истории можно пропустить и просто сделать персонажа призраком.

Добавь все свои текущие уровни навыков к навыкам, отмеченным в бланке призрака. Уровень навыка не может быть выше 4.

Ты сохраняешь все «**призрачные**» таланты своего персонажа-человека: **охотник на призраков**, **призрачность** и т. д. Прочие таланты ты теряешь. Ты также получаешь первое свойство призрака: **призрачный облик**. Наконец, ты можешь выбрать одно дополнительное свойство призрака из списка, **кроме захвата тела**. *Примечание: свойства в бланках духов не то же самое, что таланты живых персонажей. Последние не могут выбирать их при развитии (за счёт необычного таланта).*

Твоя страсть заменяется на **потребность**: **жизненная сила**. Призракам важно захватывать тела людей, чтобы удовлетворять эту потребность, причём ты изначально не умеешь этого делать, для обретения такой способности потребуется шаг в развитии.

Персонаж-призрак может после соответствующих действий стать **автоматомом** или **вампиром**. Создание корпуса автомата сложней проект искровой инженерии (см. стр. 273). Чтобы создать **пустышку**, пригодную для вампира, потребуется найти, освоить и провести древний ритуал (см. стр. 266).

Если ты сразу хочешь начать игру призраком (или даже автоматом либо вампиром), а не живым человеком, поговори с остальными игроками и ведущим. Коль скоро всех это устроит — вперёд! В этом случае сюжет с самого начала будет гораздо больше завязан на магию, так что готовьтесь к тому, что она станет центральной темой игры.

ПРИЗРАК

Бестелесный дух, жаждущий мести

Бродячий дух в Городе мрака — опасная тварь, на которую охотятся Смотрители Духов и которую стремятся поработить мистики и служители культов. Но твой дух полон жажды праведной мести, и ты не позволишь себя остановить.

Играя призрака, ты получаешь опыт, когда мстишь тем, кто этого, по твоему мнению, заслужил, когда проявляешь свой гнев и когда разбираешься с делами, связанными с твоим происхождением или прошлым. Играть призрака — это мстить всем, кто причинил тебе зло при жизни. Ты самостоятельно решаешь, кто заслужил твой гнев, только не давай им уйти!

Кто первый станет твоей жертвой? Есть ли среди живых те, кто заслуживает милосердия, или, в конечном счёте, все они виновны, с твоей точки зрения?

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- ● ● ● РЕЗОНАНС
- ● ● ● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ● ● ● ОХОТА

Добавь все свои актуальные уровни навыков к отмеченным в листе призрака. Уровень навыка не может быть выше 4.

Ты сохраняешь все «**призрачные**» таланты своего персонажа-человека: **охотник на призраков**, **призрачность** и т. д. Все прочие таланты ты теряешь. Ты также получаешь первое свойство призрака: **призрачный облик**. Наконец, ты можешь взять одно дополнительное свойство призрака из списка, кроме **захвата тела**.

ИСТОЩЕНИЕ

Призрак не испытывает **стресса**, но он расходует энергию и истощается. Пункты **истощения** отмечаются

в соответствующих ячейках, которых всего 9. В любой ситуации, когда человек получил бы пункты **стресса**, у тебя накапливается истощение.

ПОТРЕБНОСТЬ

У тебя больше нет страсти. У тебя есть **потребность**: **жизненная сила**. Чтобы удовлетворить её, тебе надо захватить тело живого человека и поглотить энергию его духа. Это можно делать в качестве действия передышки. Затемними половину накопленных пунктов **истощения** (округляя вниз).

ПОМРАЧЕНИЕ

Вместо **травмы** у тебя может случиться **помрачение**. Ты избавляешься от всех прижизненных **травм**. В любой ситуации, когда у человека появилась бы **травма**, у тебя случается **помрачение** — выйди новое из списка.

СВОЙСТВА ПРИЗРАКОВ

ПРИЗРАЧНЫЙ ОБЛИК

Становясь *призраком*, ты автоматически получаешь это свойство. Ты теперь являешься сгустком электроплазмы, с виду напоминающим тебя при жизни, в том числе одеждой. Ты очень слабо воздействуешь на окружающий мир, как и он на тебя. У тебя уязвимость к магии и электроплазменным эффектам. Ты летаешь, причём довольно быстро и не уставая. Ты можешь медленно просачиваться сквозь щели, подобно пару. Воздух вокруг тебя холодеет, а живые при виде тебя впадают в ужас. На тебя действуют обереги против духов и **принуждение** мистиков, хотя ты можешь пройти испытание, чтобы справиться с таким эффектом. В любой ситуации, когда человек получил бы пункты **стресса**, у тебя накапливается **истощение**. В любой ситуации, когда у человека появилась бы **травма**, у тебя случается **помрачение**.

ПОЛТЕРГЕЙСТ

Получи 1 пункт **истощения**, чтобы плотно взаимодействовать с физическим миром в течение пары мгновений, как если бы у тебя было обычное тело. Ты можешь увеличить расстояние и мощность взаимодействия за счёт телекинеза и электроплазменных разрядов, если получишь больше пунктов истощения (от 2 до 6).

РАССЕИВАНИЕ

Ты можешь на мгновение рассеять свой электроплазменный облик, чтобы пройти сквозь сплошной объект. При этом ты получаешь 1 пункт **истощения** плюс ещё один за каждый из следующих вариантов, если их выберешь: *рассеивание длится дольше (минуту час день)*; *невидимость*; *всё, что проходит сквозь тебя, подвергается опасному воздействию электричества или холода*.

ЯВЛЕНИЕ

Получи 1 пункт **истощения**, чтобы мгновенно переместиться через призрачное поле в любое место, которое было тебе хорошо знакомо при жизни либо в которое тебя призывают с помощью таланта **принуждение**.

ЗАХВАТ ТЕЛА

Ты можешь **резонировать** с призрачным полем, чтобы захватить живое тело. Твой контроль подвергается проверке, когда *ты поглощаешь энергию духа хозяина тела*; *против тебя применяется магия*; *хозяин тела доведён до отчаяния*. В этих случаях ты должен или снова войти в **РЕЗОНАНС** (с риском повредить свою электроплазменную субстанцию), или выйти из тела. Ты можешь сколько угодно находиться в **автоматоне** или **пустышке**, специально приготовленной для тебя (в таком случае поменяй бланк на автоматона или вампира соответственно).

АВТОМАТОН

Дух, приводящий в движение творение искровой инженерии

Ты — бледное эхо себя прежнего, заключённое в металлическое тело и вынужденное служить другим. *Это всё, что от тебя осталось?*

Играя автоматона, ты получаешь опыт, когда справляешься со своей работой невзирая на опасности или трудности, а также когда подавляешь или игнорируешь свои бывшие человеческие качества.

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- ● ● ● РЕЗОНАНС
- ● ● ● ДРАКА

Став автоматоном, добавь все свои актуальные уровни навыков к отмеченным в бланке автоматона. Уровень навыка не может быть выше 4.

Ты сохраняешь все «призрачные» таланты из своего предыдущего бланка: **охотник на призраков, призрачность** и т.д. Все прочие таланты ты теряешь. Ты также получаешь первое свойство автоматона: **механизм** (и **особенность** в соответствии с твоим размером). Наконец, ты выбираешь одно дополнительное свойство автоматона из списка.

ЭНЕРГОПОТЕРИ

Автоматон не испытывает **стресса**, но он расходует энергию. Пункты **энергопотери** отмечаются в 10 со-

ответствующих ячейках. В любой ситуации, когда человек получил бы пункты **стресса**, у тебя происходят **энергопотери**.

ПОДЗАРЯДКА

Твоё механическое тело работает на **электроплазменной энергии**. Ты заряжаешь батареи, подсоединяя их к промышленному источнику энергии: это занимает одно действие передышки. После подзарядки убери 5 пунктов **энергопотери** со своего бланка.

ИЗНОС

Вместо **травмы** у тебя может случиться **износ**. Ты избавляешься ото всех прижизненных **травм**, равно как и от **помрачений**, накопившихся за время бытия **призраком**. В любой ситуации, когда у человека появилась бы **травма**, у тебя случается **износ** — выбери вариант из списка.

ОСОБЕННОСТИ АВТОМАТОНА

- ♦ Быстрая реакция;
- ♦ Дымогенераторы;
- ♦ Кабина;
- ♦ Как живой;
- ♦ Левитация;
- ♦ Паучьи лапы;
- ♦ Пружинные поршни;
- ♦ Сенсоры;
- ♦ Усиленная броня;
- ♦ Фонограф.

Описание особенностей автоматона смотри на стр. 254.

СВОЙСТВА АВТОМАТОНА

МЕХАНИЗМ

Ты — дух, оживляющий творение искровой инженерии. По умолчанию ты обладаешь силой и восприятием, сравнимыми с человеческими. У тебя есть **броня** (не учитывается в **нагрузке**). Прежние свои человеческие эмоции, интересы и связи ты вспоминаешь как в тумане: сейчас ты существуешь, чтобы выполнять свою работу. Выбери три задачи из списка: *охранять*; *уничтожать*; *выяснять*; *добывать*; *трудиться*, как прикажет хозяин.

Выбери свой **размер корпуса**, внешний вид и начальную особенность (из списка справа).

Если твой корпус сильно повредят или уничтожат, его можно сделать заново. Если уничтожено вместилище твоей души, ты освобождаешься от рабства и становишься призраком. *В любой ситуации, когда у человека повысился бы уровень стресса, у тебя происходят энергопотери. В любой ситуации, когда у человека появилась бы травма, у тебя случается износ.*

ЗАПАСНОЙ КОРПУС

Выбери дополнительный корпус, его размер и стартовую особенность. Ты можешь переносить своё сознание между корпусами по желанию.

ОТДЕЛЕНИЯ

Твоё **снаряжение** встроено в твой корпус; его можно выдвигать и убирать за панели, где его не видно. Ты можешь нести при себе +2 пункта **нагрузки**.

ПЕРЕГРУЗКА

Получи **1 пункт энергопотерь**, чтобы получить сверхчеловеческую силу или скорость (пробежать быстрее лошади, порвать лист металла голыми руками и так далее). Это влияет на эффективность действий.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Ты можешь **резонировать** с местным электроплазменным полем, чтобы управлять им или чем-то, что с ним связано (включая других автоматов).

ЭЛЕКТРОПЛАЗМЕННЫЙ ГЕНЕРАТОР

Ты можешь использовать часть своей электроплазмы, чтобы ударить электричеством по площади вокруг себя или направленным лучом. Ты можешь также применять это свойство для создания разрядного барьера, чтобы не подпустить близко или поймать в ловушку духа. За каждый уровень **мощности** этого эффекта получи 1 пункт **энергопотери**.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОРПУСА

Выбери дополнительную особенность для одного из твоих корпусов.

МАЛЕНЬКИЙ (размером с кошку, масштаб – 1): металлический шар, механическая кукла, заводной паук. *Быстрая реакция, левитация.*

СРЕДНИЙ (размером с человека): металлический манекен, заводной зверь. *Как живой, паучьи лапы.*

КРУПНЫЙ (размером с фургон, масштаб +1): металлический великан, самодвижущееся транспортное средство. *Кабина, усиленная броня.*

Особенности, которые подойдут автомату любого размера: *дымогенераторы, пружинные поршни, сенсоры, фонограф.*

ВАМПИР

Дух, приводящий в движение когда-то живое тело

Вампир – вершина человеческого существования: бессмертный, возвышенный союз тела и духа. Смертные – не более чем жалкие отражения этого совершенства, годные лишь на корм высшим созданиям, но порой становящиеся кандидатами в их ряды.

Играя вампира, ты получаешь опыт, когда демонстрируешь превосходство или убиваешь без жалости. Ты над миром смертных: твои потребности и нужды выше любых других.

Какому великому делу ты посвятишь свою вечную жизнь?

ПИТАНИЕ

Отныне у тебя одна страсть: *жизненная сила, выпитая из живого человека*. В качестве действия передышки ты можешь **охотиться** для её утоления. Питаясь, отметь четыре деления на своём счётчике лечения: это единственный способ, которым ты можешь исцелять свои повреждения. *Как именно ты питаешься? Какие характерные знаки остаются на твоих жертвах?*

НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Став вампиром, добавь все свои актуальные уровни навыков к отмеченным в бланке вампира. Ни один навык не может в результате превышать 4. Ты сохраняешь все «призрачные» таланты из своего предыдущего бланка: **охотник на призраков**, **призрачность** и т. д. Все прочие таланты ты теряешь. Ты также получаешь первое свойство вампира: **нежить**. Наконец, ты можешь выбрать одно дополнительное свойство вампира.

● ● ● ●	МАНИПУЛИРОВАНИЕ
● ● ● ●	ПРИКАЗ
● ● ● ●	РЕЗОНАНС
● ● ● ●	ДРАКА
● ● ● ●	ПРОНИКНОВЕНИЕ
● ● ● ●	ОХОТА

ОГРАНИЧЕНИЯ

Каждый раз, когда ты берёшь новое свойство вампира (кроме первого: **нежить**), ты также выбираешь новое **ограничение**.

Сон: во время передышки тебе надо потратить одно действие на то, чтобы отдохнуть в тихом тёмном месте (в противном случае получи 3 пункта стресса).

Приглашение: ты не можешь войти в частное жильё без позволения хозяина.

Отпор: ты не можешь приблизиться к берегам против духов (это можно преодолеть, повысив стресс на 2).

Чудовище: когда ты получаешь физические повреждения или увлекаешься питанием, твоё тело принимает чудовищный облик. Прежний восстанет, когда ты в следующий раз утолишь страсть, не увлечшись ею.

Неволя: твой дух должен оставаться в этом конкретном теле, иначе он умрет.

СВОЙСТВА ВАМПИРА

Нежить

Ты — дух, вселившийся в мёртвое тело. У тебя максимально возможное количество **травм**: выбери четыре травмы, отражающие твою вампирскую природу. Магические атаки становятся *козырем* против тебя. Если ты сталкиваешься с фатальными повреждениями или новой **травмой**, ты не умираешь, но твой дух оказывается временно сокрушён. Отметь в этом случае повреждение 3-го уровня, «беспомощность»; оно сохраняется, пока ты не утолишь голод и не вылечишься. Если ты получаешь в этом состоянии магические повреждения, ты принимаешь истинную смерть. Ты набираешь опыт медленнее (это отражено в более длинных шкалах опыта). Зато ты можешь накапливать до 12 пунктов стресса, а не до 9.

*Когда ты беспомощен после фатальных повреждений, ты можешь приложить **особое усилие**, чтобы совершить действие и подкормиться кем-нибудь. Если у тебя достигнут максимум стресса, то ты не можешь сделать и этого: придётся уповать на то, что союзник или слуга позаботится о твоём питании.*

Коварство

Во время передышки выбери одну из возможностей: или сделай дополнительное действие передышки, или бросай **+d6** при всех своих действиях передышки.

Магическое зрение

Получи **1 пункт стресса**, чтобы на несколько минут превзойти возможности человеческого восприятия. Ты можешь «слышать» истинные мысли и чувства человека, видеть в кромешной тьме, ощущать присутствие невидимых вещей, находить спрятанные предметы и так далее.

Отсутствие эха

Духи не видят тебя и не могут тебе навредить. Получи **2 пункта стресса**, чтобы живые существа не замечали тебя в течение нескольких мгновений.

Действия духов против тебя имеют нулевую эффективность. Особенно сильные или подготовленные для этого специальным ритуалом духи могут суметь частично преодолеть действие этого свойства. Когда ты используешь эту силу, отводя глаза живым, то её эффект немедленно прекращается, если ты предпринимаешь какое-то внезапное или насильственное действие, которое может привлечь их внимание.

Тёмный дар

Выбери **чутьё**, **удаль** или **волю**. Ты бросаешь **+d6** при испытаниях этой характеристики, а максимальный уровень твоих навыков, связанных с ней, теперь равен 5.

Ужасная сила

Получи **1 пункт стресса**, чтобы воспользоваться сверхчеловеческой силой или скоростью (пробежаться быстрее поезда, расколоть камень голыми руками, запрыгнуть с земли на крышу здания и т. д.). Это влияет на эффективность действия.

МОЩНОСТЬ

Сверхъестественные существа и энергии значительно различаются по эффективности и силе. Чтобы помочь ведущему сориентироваться в этом, в игре используется шкала **мощности**. Справа приведена основная таблица мощности, применимая как качество призрака, демона или иной магической силы. От мощности зависят масштаб, расстояние, область воздействия, длительность и сила эффекта. Когда тебе нужно оценить существо или силу, используя шкалу мощности, ориентируясь на приведённые в таблице примеры.

Если для определения последствий воздействия существа или явления потребуется **проверка удачи**, ты можешь бросать равное его мощности количество кубиков.

*Морской демон призывает огромную волну в канале, где персонажи игроков пытаются пристать к берегу на своей лодке. Сильно ли она навредит лодке и команде? Какой-то вред в любом случае будет, но судно слегка затопит или сразу разнесёт в щепки? Ведущий проходит проверку удачи, используя 6 кубиков (мощность демона). При результате **1–3** волна наносит сравнительно мало ущерба: лодка зачерпнула воду и начинает тонуть. При результате **4–5** волна оказывает умеренный эффект — лодка полностью залита, персонажи и груз постепенно опускаются в воду. При результате **6** мощная волна немедленно топит лодку и затягивает людей и груз сразу под воду. При **6&6** лодка тонет, а груз и люди получают серьёзные повреждения от удара волны и обломков.*

Ты можешь складывать уровни мощности, описывая комбинации эффектов, или же оценивать мощность по одному ключевому параметру, игнорируя прочие (даже если они указаны на шкале мощности). Складывать ли их — зависит от ситуации.

В примере выше демон создаёт эффект с силой 6, а ведущий автоматически назначает ему большую область действия. С его точки зрения, огромная волна в канале должна подействовать на все лодки и все команды.

*В другом случае мистик хочет совершить ритуал, который вызовет ураган в районе. Ведущий говорит, что это очень большое предприятие и требуется сложить два уровня мощности: **силу 6** и **дистанции 5**. Чтобы устроить такое, мистика придётся получить 11 пунктов стресса! Ведущий предлагает компромисс: ритуал займёт несколько часов, но будет стоить всего 8 пунктов стресса. Однако многие люди в районе успеют разобратся, что происходит, и начнут разбегаться раньше, чем грянет буря.*

Таблица мощности — это инструмент для ведущего, помогающий принять решение. Но это не строгая формула, призванная заменить решение целиком. Используй эти уровни как **рекомендацию**, помогающую тебе выбрать подходящую мощность.

Эту таблицу можно использовать также для определения **уровня качества**, когда персонажи **приобретают ресурс** или изготавливают **алхимическое снадобье** либо **устройство**. См. «Изготовление», стр. 269.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ / ДИСТАНЦИЯ

0	1	2	3	4	5	6
Несколько мгновений	Несколько минут	Час	Несколько часов	Один день	Несколько дней	Неделя
Рядом	В дюжине шагов	На дистанции броска камня	На другом конце улицы	В нескольких кварталах	В пределах района	Через весь город

ОБЛАСТЬ / МАСШТАБ

0	1	2	3	4	5	6
Кладовка	Маленькая комната	Большая комната	Несколько комнат	Маленькое здание	Большое здание	Городской квартал
1–2 человека	Мелкая шайка (3–6)	Средняя шайка (12)	Большая шайка (20)	Крупная шайка (40)	Огромная шайка (80)	Гигантская шайка (160)

РАНГ И КАЧЕСТВО / СИЛА

0	1	2	3	4	5	6
Плохое	Адекватное	Хорошее	Отличное	Выдающееся	Великолепное	Легендарное
Слабая	Умеренная	Приличная	Серьёзная	Мощная	Ошеломительная	Сокрушительная

ПРИМЕРЫ КАЧЕСТВА

6	<i>Большой особняк, корабль, редкие эссенции и магические артефакты, могущественный демон</i>
5	<i>Особняк, яхта, эксклюзивная одежда, разрядный барьер</i>
4	<i>Роскошное транспортное средство, городской дом, обычный демон, могущественный призрак</i>
3	<i>Повозка, лодка, армейская винтовка, модная одежда, маленький дом</i>
2	<i>Пистолет, качественная одежда, арендованная комната, обычный призрак</i>
1	<i>Палаш, повседневная одежда, общежитие, дешёвая еда и наркотики</i>
0	<i>Ржавый нож, поношенная и разодранная одежда, утлая хибара на улице</i>

ПРИМЕРЫ СИЛЫ

6	<i>Ураган, жидкая лава, цунами, электрический вихрь</i>
5	<i>Корабельная пушка, шторм, сильный пожар, удар молнии</i>
4	<i>Несущаяся лошадь, полыхающий горн, бомба, смерч, казнь электричеством</i>
3	<i>Сокрушительный удар, порывистый ветер, граната, жаркий костёр, электрический разряд</i>
2	<i>Мощный удар, ровный ветер, расклевлённое клеймо</i>
1	<i>Сильный удар, порыв ветра, пламя факела, электрический шок</i>
0	<i>Уверенный толчок, огонёк свечи, брыз, крохотная искра</i>

РИТУАЛЫ

Ритуал — почти забытое колдовское искусство времён до Катаклизма. В отличие от современных магических техник, основанных на научном применении электроплазменных энергий, ритуалы достигают нужного эффекта, опираясь на оккультные силы и сущностей. Провести ритуал — это значит вступить в контакт с силами Бездны и подчинить их своей воле. Такие практики всегда связаны с немалым риском.

ИСТОЧНИК ПОЗНАНИЯ РИТУАЛА

Персонаж с талантом **РИТУАЛ** начинает игру, уже зная один ритуал (чтобы описать его, ответьте на вопросы, приведённые ниже). Чтобы освоить новый ритуал, сначала надо найти его источник. Источник познания ритуала может быть частью награды за дело: например, гримуар, украденный из Музея Древностей. Или же ты можешь раздобыть источник познания ритуала, воплотив долгосрочный проект: пообщавшись с друзьями-адептами, поизучав древние тексты или применив какой-то иной похожий метод.

ОСВОЕНИЕ РИТУАЛА

Получив в руки источник, ты можешь начать долгосрочный проект, чтобы освоить ритуал. Как правило, для этого потребуется заполнить счётчик на 8 делений. Игрок и ведущий отвечают на вопросы о ритуале, определяя, что именно он делает и что нужно для его проведения (см. ниже). Игрок записывает ответы в заметках, чтобы опираться на них в дальнейшем.

Вопросы о РИТУАЛЕ

1. Ведущий спрашивает: **«Что именно ритуал делает и что в этом жуткого?»** Игрок отвечает.
2. Игрок спрашивает: **«Что мне нужно сделать, чтобы провести ритуал, и какую цену заплатить?»** Ведущий отвечает. Любой ритуал требует хотя бы одного действия передышки и увеличивает **стресс** колдующего в соответствии со своей **мощностью**. Если исполнение ритуала опасно или чревато побочными эффектами, то потребуется пройти проверку (обычно **РЕЗОНАНСА**). У ритуала также может быть какая-то цена: жертвоприношение, редкие компоненты, запуск очень опасного счётчика и т. д.
3. Ведущий спрашивает: **«Какие новые убеждения или страхи в тебе вызвало знание этого ритуала и связанные с ним оккультные силы?»** Игрок отвечает.

ПРИМЕР ОТВЕТОВ НА ВОПРОСЫ О РИТУАЛЕ

Игрок: «Ритуал защищает человека от призраков жертв — они не могут найти его. Он жуткий, потому что пока защита на месте, человек порой плачет чёрной кровью».

Ведущий: «Для этого надо потратить действие передышки. Сделать смесь из табака, сонного дыма и пепла сожжённой жертвы. Эту смесь курит тот, на кого накладывается защита. Проводя ритуал, ты получаешь минимум 3 пункта стресса, и это число равно качеству при проверке удачи, когда дух пожелает найти того, кто убил его тело. Так что можно увеличивать стресс, чтобы ритуал сработал лучше».

Игрок: «Ясно. А у моего персонажа теперь новый страх: если духи догадуются, кто накладывал защитное заклинание, они могут прийти и расправиться уже со мной».

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Чтобы провести ритуал, тебе нужен талант **РИТУАЛ**. Тебе надо проделывать действия, которые были определены во время ответов на вопросы. Как правило, для этого потребуется одно **действие передышки**, хотя ведущий может запросить два (или более), если ритуал особенно мощный или сложный. Некоторые ритуалы могут быть частично проведены во время передышки, а позже приведены в исполнение завершающим заклинанием или ритуальным действием. В этом случае просто сделай пометку, что ритуал подготовлен и может быть активирован в любое время.

Проводя ритуал, ты получаешь пункты **стресса**: их количество устанавливается во время ответов на вопросы, исходя из **мощности** ритуала. Однако при определении цены ритуала в пунктах стресса ведущий лишь *приблизительно* ориентируется на **мощность**: в зависимости от самых разных соображений цена может быть выше или ниже. Некоторые активы и таланты снижают получаемый стресс при проведении ритуалов (например, актив адептов **древний обелиск**).

Ритуалы требуют времени. Ты можешь использовать длительность из таблиц мощности, чтобы соответственно уменьшить количество стресса, получаемого за ритуалы, занимающие много времени — обычно не меньше часа.

Также ведущий может **заполнять счётчик** при каждом совершении ритуала. Этот счётчик может означать важное изменение ситуации для какой-то магической силы или существа или с каждым делением приближать мрачные последствия проведения ритуала.

Если ритуал опасен или сложен, пройди **проверку навыка** (обычно **РЕЗОНАНСА**), чтобы посмотреть, не появятся ли неприятные последствия. Если эффект ненадёжен, то может потребовать-

ся **проверка удачи**, чтобы узнать, насколько хорошо всё получилось. Поскольку ритуал всегда проводится во время передышки, ты можешь тратить монеты (1 к 1) для повышения результативности проверки удачи: считается, что ты используешь для ритуала дополнительные редкие или дорогие материалы. Если ритуал одновременно и опасен, и ненадёжен, то могут потребоваться обе проверки.

Каждое проведение ритуала — уникальное событие, и результаты каждый раз могут отличаться. Ведущий или игроки могут даже пересматривать свои вопросы и ответы, корректируя ритуал каждый раз. Ритуалы позволяют вводить в игру самые разные магические эффекты. Используйте их с осторожностью! Если увидите, что вышли за грань разумного, пересмотрите ответы на вопросы и обновите затраты и жуткое побочное действие. Силы Бездны — не игрушки, они не могут быть безопасным или надёжным источником могущества.

ПРИМЕРЫ РИТУАЛОВ

ПРИЗРАЧНАЯ КАРТА: ритуал позволяет заколдовать специально подготовленную карту города так, что та показывает местонахождение всех духов в районе. При помощи этой карты можно **изучать** какого-то конкретного духа, чтобы получить о нём полезную информацию. При проведении ритуала колдующий увеличивает свой стресс на 4 пункта (дистанция: в пределах района; качество информации: хорошее; минус: длительная работа — несколько часов). Это лишь пример: *другой ведущий мог бы иначе оценить мощность ритуала.*

ПОРТАЛ В ГЛУБИНЫ: древняя песнь, обращающаяся к силам левиафанов для открытия небольших врат в Пустое море (где-то в нескольких кварталах от места совершения ритуала). Всё оказавшееся возле портала погружается в холодную чёрную воду и с непреодолимой силой втягивается в Бездну. Ритуал очень опасен, поскольку предполагает контакт с демонической силой левиафанов (*отчаянное действие*). Заклинатель получает 6 пунктов стресса и продвигает вперёд счётчик из 4 сегментов: «пленён песней левиафанов».

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Во время передышки персонаж игрока может, прибегнув к навыку **РЕМЕСЛА**, а также обзаведясь необходимыми материалами и инструментами, готовить удивительные **алхимические субстанции**, **изготавливать** или **модифицировать изделия**, конструировать **искровые** устройства, а также зачаровывать **магические** приспособления или оружие. Все эти действия моделируются сходным образом и различаются лишь в деталях.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Чтобы изобрести новый алхимический рецепт или схему устройства, его надо **изучить**, воплотив **долгосрочный проект**. Для большинства новых рецептов и схем подойдёт счётчик на 8 делений. Игрок и ведущий отвечают на вопросы об изобретении, определяя, что именно оно делает в игре и что нужно для его создания (см. ниже). Игрок записывает ответы в заметках, чтобы опираться на них в дальнейшем.

Вопросы об изделии

1. Вопрос от ведущего: **«Какого типа это изделие и как оно действует?»** Игрок отвечает. Изделие может быть обыкновенным, алхимическим, магическим или искровым. Если у персонажа есть подходящий талант (**АЛХИМИК**, **ИНЖЕНЕР**, **СТРАННЫЕ МЕТОДЫ**), он получает преимущества при изобретении и создании соответствующих типов изделий.
2. Вопрос от игрока: **«Какое у этого изделия минимальное качество?»** Ведущий отвечает, ориентируясь на **мощность** воздействия изделия.
3. Вопрос от ведущего: **«Какие редкие, странные или неудобные особенности изобретения являются причиной того, что оно до сих пор не вошло в обиход?»** Игрок отвечает.
4. Вопрос от игрока: **«Какие недостатки есть у этого изделия, если есть?»** Ведущий отвечает, выбирая из списка один недостаток (или более), или же сообщает, что таковых нет.

Персонаж с талантом **АЛХИМИК**, **ИНЖЕНЕР** или **СТРАННЫЕ МЕТОДЫ** разрабатывает один рецепт или схему сразу при получении таланта. Отдельно на это время не тратится.

Изобретя рецепт или схему, ты можешь **изготавливать** по ней изделия во время передышки (см. **«Изготовление»** дальше). Никто другой не может изготавливать такие же вещи, пока не изучит твои схемы и рецепты в рамках долгосрочного проекта. Если ты обзаведёшься ре-

цептом или схемой другого ремесленника, тебе тоже придётся их изучать посредством долгосрочного проекта.

Распространённые алхимические субстанции (см. «Типовые изделия» на стр. 271) и обычные предметы не нужно изобретать. Любой может попробовать их сделать, пользуясь известными методиками.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Чтобы что-то изготовить, ты тратишь действие **передышки** и проходишь проверку **РЕМЕСЛА**, чтобы определить качество создаваемого изделия. Базовый **уровень качества** равен рангу твоей команды и модифицируется результатом проверки (см. таблицу ниже).

Результаты зависят от ранга команды, поскольку связаны с доступным вам качеством оборудования и материалов. Если ты работаешь в **мастерской** (улучшение команды), ранг считается на 1 выше реального.

ПРОВЕРКА ИЗГОТОВЛЕНИЯ



d6 за каждый уровень **РЕМЕСЛА**;



+1 к качеству за каждую потраченную **МОНЕТУ**;



+1 к качеству за **мастерскую** (улучшение команды)

6&6: качество ранг +2

6: качество ранг +1

4–5: качество ранг

1–3: качество ранг – 1

Ведущий устанавливает **минимальное качество**, которого надо добиться, чтобы изготовить изделие: это зависит от **мощности** его эффектов. Мощность — это лишь *ориентир* для ведущего: качество может оказаться как выше, так и ниже, в зависимости от характера проекта. Если игрок хочет, изделие можно изготовить с более высоким качеством, чем минимальное.

Можно тратить **МОНЕТЫ** 1 к 1 для улучшения результата проверки. Таким образом можно добиться более высокого качества, чем ранг +2.

Модификация изделия

Добавить изделию ещё одну функцию или свойство проще, чем сделать что-то новое. Для этого не требуется изобретать рецепт или схему. Пройди проверку изготовления, чтобы модифицировать изделие. Его базовое качество равно рангу твоей команды, как обычно.

- ♦ Простая полезная модификация требует качества, равного рангу +1.
Складное ружьё, которое удобно прятать.
- ♦ Существенная модификация требует качества, равного рангу +2.
Укрепить ствол и патронник оружия, чтобы можно было стрелять дальше.

- ♦ Магическая, искровая или алхимическая модификация требует качества, равного рангу +3. *Кинжал, способный ранить демона. Электризованный корпус корабля, поражающий идущих на abordаж и призраков. Одежда, покрытая химикалиями, скрывающая от хищников мёртвых зель.*

У модифицированных изделий, как и у вновь созданных, могут быть **недостатки**.

Недостатки

У изготовленного или модифицированного изделия может быть один или несколько недостатков, выбранных ведущим:

- ♦ **НЕНАДЁЖНОЕ.** Применяя изделие, пройди проверку удачи (используя его **качество**). От её результатов зависит, насколько полезным оно окажется в деле.
- ♦ **ОПАСНОЕ.** Изделие имеет опасный или неприятный для использующего его побочный эффект, указанный ведущим (см. «Типовые изделия» ниже). Такой побочный эффект считается последствием, и его можно **ослабить**.
- ♦ **ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ.** Изделие очень бросается в глаза. Если оно хотя бы раз используется во время операции, вы получаете +1 пункт **подозрений**.
- ♦ **РАСХОДНОЕ.** Изделием можно пользоваться ограниченное количество раз (этот недостаток обязательно есть у всех алхимических субстанций: обычно они одноразовые).
- ♦ **РЕДКОЕ.** Для изготовления нужны труднодоступные компоненты или материалы.
- ♦ **СЛОЖНОЕ.** Его надо создавать в несколько стадий: ведущий уточнит, сколько именно этапов потребуется. Каждая стадия — это действие передышки и проверка изготовления.

ТИПОВЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Для каждого изделия указано **качество** (как ранг, от I до VI), затем **количество применений**, если изделие **расходное** (1–3). Ремесленники Города мрака отлично знакомы с такими изделиями: их не надо изучать, прежде чем начать изготавливать.

*Ревка тратит действие передышки, чтобы приготовить партию порошка утопленника. Она проходит проверку **РЕМЕСЛА**, выпадает 4: **качество** изделия равно рангу её команды, т. е. II. Ревка тратит **1 МОНЕТУ**, поднимая результат до **6** (ранг +1), и этого оказывается достаточно для изготовления порошка утопленника (III). Она делает две дозы яда.*

БОМБЫ (ИСКРОВАЯ ИНЖЕНЕРИЯ)

Недостаток: подозрительная.

- ♦ **Большая бомба** (V/1): большая бомба с длинным запалом.
- ♦ **Граната** (III/2): небольшая бомба с коротким запалом, взрывается металлическими осколками.
- ♦ **Дымовая шашка** (II/2): даёт облако едкого дыма, в котором трудно дышать и слезятся глаза.

НАРКОТИКИ (АЛХИМИЯ)

Недостаток: опасный повреждение 1-й степени тяжести, «одурманенный».

- ♦ **Искра** (I/3): смесь сырой электроплазмы с морской водой. Принявший чувствует прилив сил и слегка искрит электричеством.
- ♦ **Кровавая игла** (I/3): вызывает жар, эйфорическую манию, всплеск энергии.
- ♦ **Ртуть** (IV/1): ядовитая металлическая жидкость. Открывает разум использовавшего призрачному полю. +d6 к проверке **РЕЗОНАНСА**, повреждения 2-й степени тяжести: «отстранённый».
- ♦ **Сонный дым** (I/3): мягкая версия чёрного лотоса. Вызывает приятное опьянение.
- ♦ **Трансовый порошок** (I/3): блестящий голубой порошок. При вдыхании вызывает приятный транс.
- ♦ **Чёрный лотос** (I/1): чёрная смолянистая паста из листьев растения. Вызывает глубокое, похожее на кому беспамятство с видениями.

ЗЕЛЬЯ (МАГИЯ)

Недостаток: счётчик из 4 делений «приход Смотрителей Духов», 1 деление за применение.

- ♦ **Зелье гадюки** (IV/1): слюна и кровь применившего становятся на несколько минут очень токсичны для других.
- ♦ **Зелье тишины** (III/1): вокруг разбитого пузырька образуется зона полной тишины.
- ♦ **Эссенция тени** (III/1): дистиллированная пустота. Создаёт облако неестественной крошечной тьмы.

МАСЛА (АЛХИМИЯ)

♦ **Алкагест** (III/1): жидкость, прерывающая действие любого иного алхимического снабдбья.

♦ **Огненное масло** (III/3): при контакте с воздухом вспыхивает огнём.

♦ **Связующее масло** (III/1): навсегда склеивает две поверхности, пока его не растворят алкагестом или электроплазмой.

ЯДЫ (АЛХИМИЯ)

Недостаток: опасный повреждение 1-й степени тяжести, «недомогание».

♦ **Головняк** (III/1): токсичные испарения от перегретой крови левиафана. Вызывают жуткие мигрени.

♦ **Порошок утопленника** (III/2): мелкая пыль, от которой возникает ощущение, будто тонешь; временно выводит из строя.

♦ **Слепилка** (III/3): порошок, ненадолго вызывающий слепоту.

♦ **Тормоз** (IV/1): порошок, вызывающий временный паралич.

Примечание: в Даскволе строго запрещена свободная продажа алхимических веществ, бомб и опасных устройств. Если ты во время **передышки** приобретаешь что-то из этого как ресурс (а не изготавливаешь самостоятельно), команда получает **+2 пункта подозрений**.

ПРИМЕРЫ РЕЦЕПТОВ

- ♦ **Дьяволов корень** (VI/1, алхимия): вытяжка растения «дьяволов корень». Может вызвать мгновенную смерть у проглотившего. **Ненадёжный**.
- ♦ **Зелье живучести** (III/1, алхимия): ускоряет процесс восстановления. Отметь 4 деления на счётчике лечения. **Редкое**.
- ♦ **Зелье прозрения** (III/1, магия): даёт выпившему возможность видеть невидимое и чують надвигающуюся опасность. Действует несколько часов.
- ♦ **Левитационное масло** (III/1, магия): облитый им предмет становится невесомым и в течение часа просто парит в воздухе.
- ♦ **Призрачное масло** (IV/1, магия): бесцветная жидкость, отправляющая материальный предмет в призрачное поле. Очень опасна при применении к живым существам. **Опасное**.
- ♦ **Упокойка** (IV/1, алхимия): замедляет сердцебиение в течение нескольких дней, что приводит к смерти. **Ненадёжная**.
- ♦ **Эссенция жизни** (VI/1, магия): жизненная сила в форме пара. Может ненадолго отложить смерть, иногда (редко) воскрешает недавно умерших. **Ненадёжная. Опасная** (привлекает внимание нежити).
- ♦ **Эссенция мыслей** (VI/1, магия): дистиллированные воспоминания призрака, которые становятся воспоминаниями выпившего эссенцию. Могут быть серьёзные побочные эффекты. **Редкая. Опасная**.
- ♦ **Эссенция сна** (II/1, магия): вытяжка яркого осознанного сновидения, в точности воспроизведённого для выпившего. **Редкая**.

ПРИМЕРЫ УСТРОЙСТВ И СХЕМ

- ♦ **Бич призраков** (IV, магия): заряженная электроплазмой цепочка, присоединённая к духовной бутылке. Опутывает духа и затягивает его внутрь. **Подозрительный**.
- ♦ **Бомба с чёрной солью** (IV/2, искровая инженерия): заполняет небольшую комнату, не давая призракам ни войти, ни выйти. **Опасная**.
- ♦ **Осветительная бомба** (II/2, искровая инженерия): шарики, которые при разбивании взрываются с ослепительно-яркой вспышкой. **Ненадёжная**.
- ♦ **Тросомёт** (II, искровая инженерия): паровое устройство для метания верёвки с крюком. Вариант III ранга включает также автоматическую лебёдку, способную поднять человека.
- ♦ **Фонарь духов** (IV, магия): электроплазменная лампа с направленным светом, способная с немалой силой отталкивать призраков.
- ♦ **Автоматон**. Сделанный с помощью искровой инженерии корпус, в котором обитает дух. Очень **сложный**, требует 6 стадий работы.

Стадия 1 **шасси** (VI): внутренний металлический каркас.

Стадия 2 **механические приводы** (VI): система передач, позволяющая автоматону двигаться.

Стадия 3 **сенсориум** (VII, магия): хрустальный шар, подвешенный в электроплазме внутри металличе-

ской рамки. Позволяет автоматону видеть и слышать. Требует **редкого** предмета: шара из хрусталя духов.

Стадия 4 **вместилище духа** (VII, магия): магическое устройство, в которое помещается дух. Требует **редкого** ингредиента: вещи, значимой для духа при жизни.

Стадия 5 **внешний корпус (V)**: чудо механики. Список особенностей см. в бланке автомата
 Стадия 6 **особенность (VI)**: на стр. 260. Может сопровождаться встроенное в корпус автомата недостатками.

ПРИМЕР ИЗГОТОВЛЕНИЯ

ИЗОБРЕТЕНИЕ ОГНЕМЁТА

Ноггс надоело проигрывать Мясникам в драке, и она решает создать оружие, которое изменит расклад в её пользу. Джесс, играющая Ноггс, говорит ведущему, что хочет изготовить огнемёт.

Сначала Ноггс надо изобрести схему. Джесс с ведущим отвечают на ключевые вопросы.

1. Ведущий спрашивает: «Какого типа это изделие и как оно работает?» Джесс отвечает: «Это портативный огнемёт вроде тех, что использовали во Вторую мировую: с канистрой на спине и соплами для направления огня».
2. Джесс спрашивает: «Какое минимальное качество должно быть у такого изделия?» Ведущий отвечает: «Если из него можно, скажем, залить огнём комнату... то качество 6 (2 за область воздействия, 3 за силу, 1 за дистанцию). Для Города мрака довольно круто, но возможно».
3. Ведущий спрашивает: «Какие редкие, странные или опасные особенности схемы привели к тому, что ею до сих пор широко не пользуются?» Джесс отвечает: «Думаю, самое сложное это то, что нужно хранить топливо под давлением, но так, чтобы оно не взорвалось».
4. Джесс спрашивает: «Какие у огнемёта будут недостатки? Не то чтобы я не догадывалась...» Ведущий отвечает: «Да, конечно, он *опасный*. Типичными последствиями будут «побочные повреждения», но и канистра может взорваться, если получит повреждения. Наконец, у него также будет недостаток *расходный*, отражающий тот факт, что канистру надо перезаряжать топливом. Чтобы это сделать, надо потратить действие передышки на приобретение ресурса... скажем, с качеством 2».

Итак, теперь можно приступать к изобретению огнемёта. Ноггс тратит несколько действий передышки на долгосрочный проект и заполняет счётчик на 8 сегментов, **изучая** конструкцию огнемёта.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОГНЕМЁТА

Закончив с изобретением, Ноггс тратит действие передышки на изготовление нового оружия. Джесс проходит проверку **РЕМЕСЛА** и получает **6**. Этого достаточно, чтобы создать изделие с качеством, равным рангу команды +1. У команды Ноггс ранг 0, так что получается всего лишь качество 1. А для огнемёта нужно качество 6.

Чтобы компенсировать разницу, Ноггс надо выложить ещё **5 монет**. Это большая сумма, но Джесс готова на многое, чтобы расквитаться с Мясниками. С одобрения товарищей по команде она тратит деньги из сокровищницы и новое оружие готово!

ГЛАВА 9

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

Немного поиграв в «Клинки во тьме» (или даже не начав играть и такое бывает!), ты можешь пожелать добавить что-то в игру, или изменить какие-то её элементы, или даже взять механику «Клинок» за основу для совсем другой игры. Это означает, что ты вступишь на тернистый и интересный путь разработчика игр. В этой главе мы даём краткий курс по основным принципам разработки, который может помочь тебе сделать первые шаги.

Первый мой совет: **тестируй и вноси поправки**. Типичная ошибка — это сидеть за компом, печатать, придумывая всякие игровые материалы, чтобы затем в отчаянии всё это уничтожать, начинать с начала или забрасывать. Борись с этим, выстраивая процесс разработки следующим образом: играй, затем изменяй пару деталей, снова играй, изменяй и так далее. То, что казалось простым на экране, при тестировании может оказаться слишком сложным и наоборот. Игроки могут подхватить мелкую деталь, казавшуюся несущественной, и превратить во что-нибудь изумительное. Ролевая игра на бумаге мертва — тебе придётся опробовать её, чтобы понять, какова она на самом деле. Не пиши «в стол», применяй всё за столом.

Кроме того, **этим не обязательно заниматься в одиночку**. Тебе всегда поможет группа, с которой ты вместе играешь. К тому же есть огромное живое онлайн-сообщество играющих в настольные ролевые игры: им интересно пробовать новые идеи, давать обратную связь и поддерживать разработки от модификаций известных систем правил до создания совершенно новых.

На сайте bladesinthedark.com ты можешь найти множество таких модификаций, уже сделанных разными людьми, они могут стать для тебя источником вдохновения. Там же есть ссылки на самые разные сообщества, где можно пообщаться с другими игроками и разработчиками. Русскоязычное сообщество можно найти на форуме karlmunchausen.ru.

РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Ты можешь захотеть добавить в игру больше талантов, улучшений или активов, расширяющих возможности игроков. Здесь разбираются принципы действия различных преимуществ, уже существующих в игре. Ты можешь воспользоваться ими для своих нововведений.

ТАЛАНТЫ

- ♦ Возможность делать что-нибудь, чего обычные люди не умеют (вроде таланта артиста **ОБМАНИ МЕНЯ**, позволяющего всегда замечать, если кто-то тебе лжёт). Или же возможность применять навык так, как обычно невозможно (талант мистика **ОККУЛЬТИСТ**).
- ♦ **+d6 к проверкам** в определённых ситуациях.
- ♦ **+1 к эффективности** в определённых ситуациях.
- ♦ Возможность **приложить особое усилие, чтобы активировать** уникальное умение или небольшой сверхъестественный эффект.
- ♦ Возможность **получить различное количество пунктов стресса**, чтобы активировать сверхъестественное умение (используй шкалу **мощности** для оценки). Возможны дополнительные эффекты за большее количество стресса (как у таланта прониры **ПРИЗРАЧНОСТЬ**).
- ♦ Возможность применять **особую защиту** в определённых ситуациях.
- ♦ Ослабление **получаемых повреждений** или негативных эффектов от уже полученных.

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ♦ Возможность делать что-то особенное (как **камуфляж** у перевозчиков).
- ♦ Добавление **+d6 подручным** определённого типа или в определённых обстоятельствах.
- ♦ Увеличение максимального количества **стресса** или **травм** на 1 для всех членов команды.
- ♦ Бесплатная **нагрузка** для определённых категорий предметов.
- ♦ В определённых обстоятельствах **ранг** считается на 1 выше.
- ♦ Дополнительный элемент для **логова** (как **кабинет для ритуалов** у адептов).

АКТИВЫ

- ♦ Возможность делать что-то особенное (как **древние врата** у адептов).
- ♦ **+d6 к проверкам расклада** для конкретного типа плана или в определённых обстоятельствах.
- ♦ **+d6 к проверкам одного из действий передышки**.
- ♦ **+d6 к проверкам навыков** в определённом месте или определённых обстоятельствах.
- ♦ Возможность получать **меньше подозрений** после дела.
- ♦ Увеличение **масштаба** или добавление **козыря** подручному.
- ♦ **Дополнительные монеты** при получении награды за дело конкретной категории или же производимые активом во время передышки (как **притон**).
- ♦ **+1 к репутации** от дел.

Другие идеи для талантов и активов см. в разделе «Продвинутые таланты и возможности», стр. 281.

ИЗМЕНЕНИЯ МЕХАНИКИ

Ты можешь поменять что-то в уже существующей игровой механике, чтобы определить направление игры. Например, ты можешь захотеть сделать испытания дороже, чтобы персонажи не могли избегать последствий бесплатно.

Дорогостоящее испытание

Проходя испытание, ты получаешь количество пунктов стресса, равное наименьшему числу из выпавших на кубиках.

При этом стоимость ослабления последствия равна уже не 0 5, а 1 6. При этом персонажи быстрее выматываются: никакого везения, позволяющего обойтись без стресса вообще.

Или же ты можешь сделать испытание менее надёжным и при этом более дорогим.

Ненадёжное испытание

В качестве испытания используй проверку характеристики. При **6&6** ты полностью отменяешь последствие. При **6** ты можешь отменить последствие, получив равное его тяжести количество пунктов стресса, или же ценой 1 пункта стресса снизить его на 1 уровень. При **4 5** ты можешь снизить тяжесть последствия на 1 уровень, если получишь равное его тяжести количество пунктов стресса. При **1 3** ослабить последствие тебе не удалось.

Пункты стресса в зависимости от тяжести последствий (повреждений): мелкие (лёгкие) = 1 пункт. Обычные (средние) = 2 пункта. Серьёзные (тяжёлые) = 3 пункта стресса. Катастрофические (смертельные) = 4 пункта стресса.

В этом варианте правил существует вероятность, что ослабить последствия не удастся — это отличает его от игры по изначальным правилам. С такой версией правил персонажи игроков становятся куда более похожи на обычных людей: они уже не разудалые авантюристы, которые всегда могут выскочить сухими из воды.

И ещё, раз уж зашла речь о похожих на обычных людей персонажах игроков...

Из бедноты

При создании персонажа ты получаешь доступ только к одному из его особых **предметов**, указанных в бланке, а не ко всем сразу. Выбери этот предмет в начале. Все остальные особые предметы можно получить, только повысив уровень жизни персонажа. Каждый раз, когда ты заполняешь счётчик **зачаки** и повышаешь **уровень жизни**, ты выбираешь два особых предмета, которые тебе теперь доступны.

Если ты хочешь, чтобы уровень жизни персонажа играл ещё более важную роль, ты можешь привязать его к развитию команды.

РАНГ, СВЯЗАННЫЙ С УРОВНЕМ ЖИЗНИ

Чтобы повысить **ранг** своей команды, вы должны заполнить счётчик **репутации**, плюс каждый персонаж игрока должен довести свой **уровень жизни** до равного новому рангу или выше него. Зато само повышение ранга не будет стоить команде ни **МОНЕТЫ**.

Если ты хочешь придумать новый тип команды для игры в Городе мрака, тебе понадобится подкорректировать системы вознаграждения, чтобы они подкрепляли соответствующее поведение персонажей игроков. Например, чтобы сделать команду народных мстителей, Шон Ниттнер поменял правила, по которым команда получает **МОНЕТЫ** и **РЕПУТАЦИЮ**. Вот как Шон это объяснил:

Занявшись народными мстителями, я первым делом понял, что они не должны получать **МОНЕТЫ** в качестве награды. Деньги в Даскволе необходимое зло, но для мстителей они не могут быть основной целью. Мы с Джоном просмотрели самые разные возможные варианты наград. Но и наиболее простым, и самым логичным основным вознаграждением за безопасность улиц, защиту близких или выявление коррупции среди стражи оказалась уже существующая в игре **РЕПУТАЦИЯ**. Как показать это в игре? Я всегда представлял себе народных мстителей как борцов с преступностью, так что их **РЕПУТАЦИЯ** должна быть напрямую связана с их действиями против криминала, а денежное вознаграждение зависит от организации, против которой они выступают (даже мстителям надо что-то есть).

НАГРАДА ДЛЯ НАРОДНЫХ МСТИТЕЛЕЙ

Дело приносит 1 **МОНЕТУ** за ранг цели, а также **РЕПУТАЦИЮ** в зависимости от характера операции:

- ♦ **2 пункта:** возмездие за незначительное преступление;
- ♦ **4 пункта:** предотвращение незначительного преступления, защита горожан;
- ♦ **6 пунктов:** возмездие за крупное преступление. Несколько отпущённых или спасённых;
- ♦ **8 пунктов:** препятствие крупному преступлению. Разоблачение продажных чиновников. Много спасённых;
- ♦ **10+ пунктов:** уничтожение преступной организации.

Что это означает для игры? Во-первых, мстители будут очень быстро заполнять счётчик **РЕПУТАЦИИ** и быстро получают жёсткий контроль. Однако им будет трудно вырасти в ранге, потому что денег у них почти нет, а возможности действий предышки ограничены. Первое мне скорее нравится: группы народных мстителей и должны в основном оставаться маленькими, но я всё же хотел дать им возможность «покупать» успех во время предышки. С этой целью я сделал специальный талант для команды, описанный далее.

Слово дороже денег

Вы можете тратить **РЕПУТАЦИЮ** вместо **МОНЕТ** для действий предыдущих. Кроме того, каждый член команды берёт долг в качестве второй страсти.

*После этого у мстителей всё равно мог оставаться избыток **РЕПУТАЦИИ**. Мне хотелось предоставить им способ извлекать преимущество из этого, по возможности попутно создавая новые сложности. Так что я добавил их команде талант, который особенно люблю, **поддержку**.*

Поддержка

Потратьте 1 пункт **РЕПУТАЦИИ** и опишите, как один из ваших знакомых подверг себя опасности, чтобы вам помочь. На ближайшее дело каждый член команды получает +1 уровень к навыку, в котором разбирается ваш знакомый.

Это очень сильный талант, но он сопряжён с риском подвергнуть союзника опасности или испортить дружбу. У мстителей это случается!

На сайте studio101.ru можно скачать бланк команды народных мстителей и ознакомиться со всеми изменениями механики, сделанными Шоном.

НОВЫЕ МЕХАНИКИ

Ты можешь сделать принципиально новую игровую механику, добавляющую в игру нечто новое или поддерживающую то, что уже и так часто используется в приключениях вашей команды.

Вопрос доверия

Чтобы извлекать пользу из командных действий, тебе надо доверять помогающему тебе товарищу. Кому именно в команде ты доверяешь, ты объявляешь после определения нагрузки перед делом. Ты можешь заставить любого персонажа, который доверяет тебе, **прикрыть** тебя от неприятностей (и столкнуться с последствиями вместо тебя).

Возможно, ты хочешь направить игру вообще другим путём: другой игровой мир, другие вводные, другой фокус игры. В модификации *Scum & Villainy* (созданной Страсом Ашимовичем и Джоном Лебёф-Литтлом и посвящённой героическим приключениям в космосе) рискованные действия вознаграждаются механикой **напора** (о ней ниже).

Напор

Получив **6** или **6&6** в рискованной ситуации, добавь 1 пункт к запасу напора группы. Применяя навык, ты можешь потратить 1 пункт напора, чтобы бросать +d6.

Механика напора позволяет играть в героев авантюрной научной фантастики, которые могут, опираясь на свои успехи, в конце концов являть чудеса героизма. При этом игровые ситуации становятся менее опасными, а персонажи игроков более крутыми на фоне остального мира.

Напротив, в игре «Клинки против Тьмы» (модификация Дилана Грина про искателей приключений, бродящих по подземельям) жизнь персонажа намного опаснее. В этом полном чудовищ мире каждое простое путешествие весьма рискованно.

Туда или обратно

Пройди проверку удачи, чтобы определить, насколько опасно путешествие. Бросай d6 за каждый пройденный **участок карты**. Сократи количество кубиков для безопасных маршрутов (с хорошими проводниками, по территории дружественных организаций и т. д.) и увеличь для опасных (матёрые хищники, культы короля-чародея, территория враждебной организации).

- ♦ **6&6:** опасное столкновение происходит внезапно. Противники из засады выпрыгивают прямо на группу, с оружием наголо. Щупальца Бритвозуба хватают половину группы и утаскивают персонажей прочь.
- ♦ **6:** случается опасное столкновение, но у группы есть время отреагировать. Один из персонажей попадает в паутину, и его немедленно облепляют Трутни. Засаду громил замечают ровно в тот момент, когда те открывают огонь. Патруль Серых Лис требует мзды «за охрану».
- ♦ **4 5:** нечто опасное охраняет что-то ценное. Громилы напали на мага с наёмниками. Вы заметили, как группа белых обезьян разоряет брошенный лагерь паломников.
- ♦ **1 3:** нет никаких опасных столкновений, возможны небольшие полезные находки. В домике для путников в ящике лежит немного припасов с запиской «бери только необходимое». Купец подсказывает безопасную дорогу или делится полезными инструментами.

Ведущий затем решает, в какой части пути произошло столкновение. После того как оно сыграно, если игроки идут дальше, то действие переносится сразу к концу маршрута.

ПРОДВИНУТЫЕ ТАЛАНТЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Далее приведены примеры талантов и возможностей, которыми персонажи игроков могут обзавестись в процессе игры. Ты можешь придумать для своей игры в «Клинки» новые варианты в зависимости от того, что оказалось актуальным. Здесь не объясняется, *как именно* персонаж игрока получает к ним доступ: это всегда выявляется в процессе игры.

ЗАБЫТЫЕ БОГИ

Открыв свой разум ментальным щупальцам забытого бога, ты получаешь **1 травму** и становишься адептом его культа. Ты получаешь возможность брать следующие таланты в качестве **необычных**:

- ♦ **ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ:** ты больше не боишься сверхъестественного и можешь ослаблять повреждения ментальной, электроплазменной или духовной природы ценой **всего 1 пункта стресса**, сколько бы ни выпало при испытании;
- ♦ **ВЕЛИЧЕСТВЕННОЕ ВИДЕНИЕ:** ты можешь дотянуться ментальными щупальцами своего бога до тех, кто находится вокруг, даруя им видение его бесформенного образа. Это психическая атака, увеличивающая твой собственный **стресс на 3 пункта**. Её эффективность зависит от количества твоих травм. **1+ травма:** все, кто тебя видят, должны отвести глаза и уйти подальше, или же их парализует от ужаса. **2+ травмы:** ты также наносишь повреждения 2-й степени тяжести «бесформенный ужас» всем, кто тебя видит. **3+ травмы:** вместо повреждений 2-й степени тяжести ты наносишь повреждения 3-й степени тяжести «кататония». **4+ травмы:** ты также можешь сосредоточиться на одном человеке, который тебя видит, и нанести ему смертельные психические повреждения «разрушение разума».

Когда ты получаешь четвёртую **ТРАВМУ**, твой разум оказывается готов к тому, чтобы постигнуть все тайны твоего забытого божества. Ты получаешь дозволение ненадолго вызвать своё божество в мир живых, дабы оно явило свою волю. Ты при этом увеличиваешь свой стресс на 6 пунктов. Наконец, ты получаешь возможность играть своего персонажа дальше, не уходя на покой, со следующими ограничениями:

- ♦ Теперь ты можешь избавляться от стресса, только исполняя волю своего божества. Твоей страстью становится *служение*;
- ♦ Когда получаешь следующую **ТРАВМУ** (пятую), ты становишься воплощением своего божества, теряешь человеческий разум и волю: мысли твоего бога полностью проявляются в тебе. Персонаж при этом уходит на покой, если это можно так назвать.

ИРУВИЙСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ

Получив статус ученика ирувийского фехтовальщика, ты получаешь право изучать основы своего избранного стиля.

Доказав, что ты владеешь основами стиля, ты получаешь статус специалиста и право изучать секретные техники. Ты владеешь специальным приёмом стиля (это не считается отдельным талантом).

Освоив тайные техники стиля, ты становишься **мастером**. Мастерский приём своего стиля ты можешь взять в качестве **необычного** таланта.

Стиль падающей звезды

- ♦ **[Специалист] бой кушаком:** ты можешь применять в бою специальный шёлковый пояс, отвлекая противника и вынуждая его открыться для атаки клинком. Кушак похож на длинный шарф с утяжелителями на концах. Ты можешь пытаться выбить им оружие, опутать руки противника или душить его, оставаясь вне зоны досягаемости. Кушак можно использовать в качестве снаряжения верхолаза, а также чтобы избежать повреждений при падении.
- ♦ **[Мастер] падающая звезда:** твоя фехтовальная техника сочетает прыжки с резкими ударами сверху вниз. Пользуясь ею при атаке, выбери один дополнительный полезный эффект (он имеет место независимо от результата проверки навыка): *доспех противника испорчен; оружие противника испорчено; противник падает на землю; противник оттесняется за пределы досягаемости клинком.*

Стиль восходящей луны

- ♦ **[Специалист] лунный кинжал:** ты можешь использовать устрашающий изогнутый кинжал в левой руке, чтобы отбивать атаки противника или обрушиться на него неистовым шквалом режущих ударов двумя клинками. Во время каждого обмена ударами ты можешь выбрать наступление (и увеличить тяжесть повреждений, наносимых и тобой, и противником) или защиту (и уменьшить её).
- ♦ **[Мастер] восходящая луна:** твоя фехтовальная техника сочетает прыжки с резкими ударами снизу вверх. Пользуясь ею при атаке, выбери один дополнительный полезный эффект (он имеет место независимо от результата проверки навыка): *доспех противника испорчен; оружие противника испорчено; противник падает на землю; вы с противником сближаетесь настолько, что оружие длиннее кинжала становится бесполезным.*

ОБЩЕСТВО ЭХО

Вступив в Общество, ты получаешь доступ к тайным ритуалам культа. Принеся должные жертвы, освоив тайные ритуалы и поклявшись в абсолютной верности Обществу, ты становишься адептом. Получив статус адепта, ты получаешь возможность участвовать

в использующих колодец духов запрещённых ритуалах в мёртвых землях. Ты также можешь взять следующий талант в качестве **необычного**:

- ♦ **Духовная связь**: смерть или захват твоего тела призраком немедленно освобождает твой дух. Ты можешь подняться из любого колодца духов, который уже посещал ранее. Возьми себе бланк **призрака** и немедленно отметь в нём одно дополнительное свойство (как при шаге в развитии).

СВЯЗЬ С ДЕМОНОМ

Если ты исполняешь тёмные желания демона, связанного с тобой при помощи магического ритуала, то получаешь право приказывать ему: он не сможет тебе отказать. Но если желание демона не полностью удовлетворено, ему позволено исподволь вести тебя навстречу гибели, чтобы освободиться от вашей связи.

Ты можешь также выбирать следующие таланты в качестве **необычных**:

- ♦ **Демонический спутник**: связанный с тобой демон обязан постоянно оставаться рядом, скрываясь в ближайшем источнике своей стихии, готовый в любой момент появиться, чтобы сослужить тебе службу. Пока его тёмное желание полностью удовлетворяется, он будет сам без приказа появляться, чтобы защитить тебя, дать совет или оказать помощь;
- ♦ **Демонический артефакт**: ты можешь заставить связанного с тобой демона вселиться в созданный при помощи магии артефакт. При этом свойства демона контролируются тем, у кого артефакт, пока тёмное желание демона удовлетворяется.





ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДАСКВОЛУ

ТЁМНАЯ ДРАГОЦЕННОСТЬ АКОРОСА

Дасквол возник более 1000 лет назад как город угольщиков на северном берегу Акороса. За свою историю он пережил крушение мира, нападение титанического левиафана, чудовищные пожары, чуму, гражданскую войну и полчища гневных призраков. И выстоял.

Город плотно окружён кольцом разрядных башен, защищающих его от смертоносных призраков из мёртвых земель. Каждый участок города занят наползающими друг на друга рукотворными конструкциями: нависающими башнями, обширными особняками, теснящимися жилыми домами. Их разделяют каналы и узенькие переулки, а соединяет паутина дорог, мостов и эстакад.

Дасквол один из важнейших городов Империи: именно из этого порта ходят на промысел металлические пароходы левиафанобоев. Охотники отваживаются отправиться в дальние северные области Пустого моря, где на многие мили вокруг не видно земли, вступают в схватку с демоническими гигантами из глубин и добывают бесценную вечно живую кровь. Из неё делается *электроплазма*, главный источник энергии для цивилизации.

Все могущественные аристократические семьи владеют левиафанобойными судами. Капитанами становятся отпрыски этих семей: их успехи в море и кровавая добыча определяют, богатеет или беднеет вся Империя. Самые искушённые и беспощадные жители Дасквола предпринимают всё, чтобы получить прибыль с этого важнейшего промысла, от которого зависит жизнь столь многих. Кто-то становится союзником или слугой аристократов, а кто-то делает развращённую богатством и привилегиями элиту своей добычей.

На иллюстрации: большая часть грузов и пассажиров в Даскволе перемещается по каналам.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ДАСКВОЛА

д. к. до Катаклизма, **и. э.** имперская эра

~160 д. к. Жители старого сковланского королевства основывают поселение при угольной шахте в дельте реки, которое за несколько поколений вырастает в небольшой портовый город

0 Во время Катаклизма северные регионы остаются относительно невредимы, пока извержения и землетрясения уничтожают южные континенты. Обитатели шахтёрского городка, подобно остальным выжившим в Катаклизме, клянутся в вечной верности Бессмертному Императору в обмен на защиту от легионов мстительных духов и прочих ужасов, выплеснувшихся в мир. Жители охраняемых поселений забирают из руин всё, что могут унести, и начинают постепенно отстраивать свои дома заново

~200 и. э. Люди начинают восстанавливать знания и технологии, утерянные во время Катаклизма, не в последнюю очередь благодаря школам, учреждённым Бессмертным Императором, а также сохранившимся старым текстам. Дасквол превращается в центр обучения морскому делу

223 и. э. Великий потоп заливает шахты растущего города, сотни людей гибнут. Шахты забрасывают на несколько столетий, до изобретения сложных паровых машин, позволяющих восстановить их деятельность

551 и. э. Первые левиафанобои сумели добыть и переработать кровь левиафанов. Они получили источник топлива, которое со временем станет основным в Империи

556 и. э. Бессмертный Император издаёт декрет о том, чтобы все города занялись строительством разрядных барьеров, дабы заменить слабеющие защитные чары. Первые прототипы башен строятся в Даскволе, вокруг квартала, который впоследствии будет называться Старым городом

809 и. э. Империя переносит большую часть токсичной обработки левиафаньей крови в город Блокпорт, в Сковлан. Местные жители протестуют. Сковланцы отказываются подчиняться единовластному императорскому указу и объявляют своего номинального короля Альдрика законным правителем, требуя уничтожения перерабатывающих заводов. Император игнорирует их и посылает рабочих строить новые заводы под защитой Императорской Армии. Король Альдрик собирает ополчение, и начинается Война за единство. Во время войны более двух тысяч сковланских беженцев перебирается из охваченных войной земель в ближайший порт, Дасквол

845 и. э. Война за единство подходит к концу. Сковлан сдаётся после гибели королевы Алайны и её мужа от рук убийцы

847 и. э. Наши дни

КУЛЬТУРА

В Даскволе смешалось множество культур и традиций. Как и в большинстве подобных городов, в нём образовался парадоксальный сплав межнациональных связей и распрей. Чтобы тебе было проще ориентироваться в культурах этого фэнтези-мира, здесь они приведены в сравнении с культурами нашего мира. Воспринимай это не как ограничения, а как отсылки, призванные помочь представить себе внешний вид и образ мыслей представителей этих культур. В процессе игры ты детализируешь их посредством персонажей, которые воплощают, отвергают, почитают или презируют свои родные культуры в зависимости от своих взглядов и ценностей.

Чаще всего в Городе мрака встречаются акоросцы. Они в целом похожи на европейцев, западных или восточных. Большая часть дворянских фамилий именно этого происхождения, и акоросцы утверждают, что Бессмертный Император тоже.

Вторыми по распространённости являются сковланцы — северяне, внешностью и культурой напоминающие скандинавов и жителей севера Британских островов. Многие сковланские беженцы прибыли в город во время Войны за единство, образовав немалый слой рабочих, умелых ремесленников и иных представителей трудового класса. Многие акоросцы считают сковланцев предателями Империи и относятся к ним плохо.

Третий по распространённости народ — ирувийцы. У них есть богатый и могущественный протекторат на юге, его народы и культуры напоминают различные этнические группы Египта, Персии и Индии. Ирувийцы претендуют на дворянские привилегии на основании древнего договора с Императором. Они поддерживают влиятельное консульство в Городе мрака и не спускают глаз со своей части левиафанобойного флота.

Подробнее о Расколотых островах см. стр. 368.

ЯЗЫКИ

В городе в основном используется три языка. Самый распространённый — **АКОРОССКИЙ**, он же имперский, признанный государственным. Этот язык экспрессивен, полон нюансов и прекрасно подходит для витиеватой поэзии и точных юридических документов.

Второй язык — **СКОВЛАНСКИЙ**, распространённый в Сковлане за проливом. В Городе мрака живёт много сковланцев, и этот простой резкий язык можно услышать везде, где они есть. Само название города происходит от старого сковланского слова «*да'сков'ол*», буквально означающего «сковланская угольная шахта».

Третий, самый редкий язык — **ХАДРАТИЙСКИЙ**. Он в основном встречается в старых книгах, но есть и говорящие на нём люди, преимущественно ирувийцы. Особенно популярна его замысловатая резкая брань.

Дасквол или Город мрака?

Подобно многим старым городам, Дасквол обзавёлся и другими названиями в дополнение к своему древнему имени. На имперских морских картах он называется *Северный Крюк*, а в акоросском языке слово «Дасквол» напоминает по звучанию «Город мрака», что прочно засело в местном жаргоне. Го-

рожане используют все эти варианты в зависимости от рода занятий и личных предпочтений. Авантюристы криминального мира порой называют тёмные закоулки своего города просто Мраком.

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Во время Катаклизма солнце разбилось, погрузив мир во тьму. Его осколки слабо мерцают в небе утром и вечером: их тусклый свет похож на последние угли догорающего костра.

Дни разделены этим слабым светом, отличающимся на рассвете и на закате, на две части. 12 часов после рассвета имеют номера первый, второй и так далее. 12 часов после заката имеют названия в соответствии с местными обычаями, различающимися от города к городу. Справа приведена версия названий закатных часов, используемая в Городе мрака: час вина, час пепла и так далее. В большинстве городов в начале каждого часа звонят часы.

Совет ведущему: Если ты хочешь упростить учёт времени для игроков, то пользуйся привычными часами: «6 утра», «9 вечера» и так далее.

Вводи указанные названия часов тогда, когда хочется атмосферности.

Луна над миром огромная и яркая: с каждым годом она становится всё больше, словно какая-то ужасная сила её притягивает. В определённые моменты своего пути луна превращается в две или три одинаковых луны, будто отражаясь в поверхности огромного хрустального купола. Точная природа появления этих бледных мглистых сестёр настоящей луны неизвестна, но оккультисты и натурфилософы постоянно выдвигают новые магические и научные гипотезы.

Древние звёзды по-прежнему видны в чёрном небе, но их расположение порой меняется в соответствии с неизвестными закономерностями. Когда во время Катаклизма океаны превратились в чернила, в глубинах морей появились новые созвездия: миллионы точек света, ясно проглядывающие из-под воды. Плыть по морям Расколотых островов это плыть через пустой космос: чёрное небо над чёрной водой, звёзды наверху и звёзды внизу. Не всякий моряк при этом сохраняет разум.

В Даскволе, как во всех великих городах Империи, круглосуточно работают огромные генераторы, поддерживающие разрядные барьеры и тысячи электроплазменных фонарей, освещающих общественные места. Богачи заводят себе частные генераторы и системы освещения, большинству же не столь обеспеченных жителей приходится обходиться свечами и лампами. Дым от генераторов, ламп, каминов и плит наполняет воздух и покрывает всё сажей и пеплом.

Из-за вечного сумрака для жизни в городе постоянно надо иметь под рукой фонарик. Большинство пользуется простыми масляными лампами, более обеспеченные миниатюрными электроплазменными. Чтобы оставлять руки свободными, фонарики крепят на пояс или на набалдашник трости или же поручают носить слуге.

В местах с дурной репутацией, где совершается что-то незаконное, порой применяется политика «никаких ламп», так что сделки происходят анонимно, в темноте.

Чести
Песни
Серебра
Нити
Пламени
Жемчуга
Шёлка
Вина
Пепла
Угля
Цепей
Дыма



*Даже на рассвете
город окутан теньями.*

ЭНЕРГИЯ ГОРОДА МРАКА

Отрывок из лекции профессора Шифрелл Алькории «Об индустриализации и эфире»

ПЛАЗМЕННОЕ ЧУДО

Происхождение и история использования современного топлива в высшей степени мифологизированы и отражены преимущественно в фольклоре и оккультных практиках, содержание которых плохо понятно широким массам. Это совершенно неудивительно, если учесть распространённость предрассудков и катастрофическую ситуацию с образованием в нижних социальных слоях. Чтобы разобраться в сути проблемы, необходимо владеть методологией современной натурфилософии.

Мы знаем, что это топливо, которое точнее будет называть «плазмой», — жидкий продукт перегонки субстрата посредством происходящих в эфире особых энергетических процессов. Эта субстанция может формироваться из целого ряда возможных источников, экспериментально исследованных и каталогизированных. В результате вы можете наблюдать целый спектр проявлений этой жизненной энергии, от светящейся голубоватой электроплазмы, текущей по эфирной батарее, до непрозрачных густых наростов, формирующихся на корпусах левиафанобойных судов.

Плазма является сжатой энергией жизни, а любую энергию можно использовать для выполнения полезной работы. Энергия плазмы в этом не отличается от любой другой: человеческая наука приставила её к делу при помощи технологии эфирной модуляции и тригонометрии.

В силу технологических различий процессов получения плазмы её конечные параметры могут различаться скоростью горения или количеством статики в (пользуясь термином профессора Галло) «призрачном поле». Статика даже в небольших количествах оказывает эффект на психику находящихся поблизости, а в больших становится источником опасных манифестаций и эманаций. Часто они принимают форму «эха призраков», но существуют гипотезы о возможности появления различных тёмных сущностей, обладающих нечеловеческим разумом и волей. Называть эти сущности «демонами» — это поддаваться предрассудкам дикого прошлого. Как поборница научного подхода, я отвергаю такие абсурдные идеи.

К счастью, специалисты из благородных домов Города мрака отработали технологию дистилляции сырой плазмы из левиафаньей крови до совершенства, и продукт их работы устойчив и чист. Именно плазма такого типа наиболее ценится в Империи: благодаря ей горят наши электрические огни, ездят между городами поезда и работают разрядные башни, без которых мы не могли бы жить в безопасности. Дасквольская плазма — это фундамент современного мира.

СТАДИЯ КОНДЕНСАЦИИ: ИСТОЧНИКИ ПЛАЗМЫ

Для понимания свойств плазмы важно помнить следующее: она получается из веществ, которые уже содержат в себе концентрированную жизненную силу. Возьмём кровь левиафана: она столь полна жизни, что остаётся бессмертной даже вне тела носителя. Или рассмотрим электроплазму: сила жизни позволяет ей сохраняться после смерти.

Дистилляция любого из этих веществ требует в первую очередь насыщенного базового материала. Для некоторых вариантов изготовления можно использовать альтернативные материалы: например, мох и отбросы со скотобойни или иного места, где во множестве гибнут живые существа.

Столетия экспериментов заложили основу как алхимических представлений о мире, так и смехотворных некромантических и астрологических суеверий. Опираясь на то немного полезное, что удалось почерпнуть из старых трудов, основанных на ошибочных концепциях, современная наука позволила наладить промышленные методы механической и химической переработки токсичных материалов в топливо.

Вероятно, самым токсичным материалом является вечно живая кровь левиафанов. Это густая чёрная жидкость с маслянистым отливом, добываемая из глубоководных существ. Они питаются эфиром и концентрируют его энергию до невероятной консистенции жизненной силы. Попытки разгадать секрет живой крови заложили основу работы с плазмой. Левиафаны поглощают и оскверняют жизненную энергию своего мира, подчиняя её своей чудовищной воле.

Электроплазменная энергия формируется на границе, где индивидуальная жизненная сила соприкасается с эфиром. Она сияет тускло и неустойчиво и напоминает туман. Реагируя с эфирными потоками, она вызывает фантастические картины в неустойчивых умах художников и суеверных людей. Когда-то эта остаточная энергия просто растворялась в мире после уничтожения жизненной силы. Теперь, в связи с произошедшими в эфире изменениями, эта энергия не может рассеяться и иногда конденсируется в почти плотные сгустки, которые порой принимают облик умерших людей.

СТАДИЯ КОНДЕНСАЦИИ: ПЕРЕРАБОТКА

Кровь левиафана остаётся живой после отделения от левиафана, и с этим сопряжены сложности её дальнейшей обработки. Её необходимо поместить в цистерны, изготавливаемые по секретной технологии. После этого в кровь впрыскиваются различные химические добавки, уничтожающие её неестественную живучесть. Сопrotивляясь, кровь притягивает эфирные энергии, ещё больше их концентрируя, цистерна же перекачивает эти побочные продукты в безопасное хранилище. Со временем кровь уменьшается в объёме и теряет связь между компонентами, распадаясь на масло и шлак. Выяснилось, что перемещение центров переработки — необходимая процедура из-за эфирного эха, возникающего в процессе.

Электроплазма допускает различные формы сжатия: подобно тому, как пар конденсируется в капли жидкости, эта эфемерная энергия может быть превращена в светящуюся жидкую плазму.

Подводя итоги: плазма является сконденсированной и дистиллированной жизнью, полученной из насыщенного жизненной энергией материала. На этом моменте давайте остановимся, чтобы ощутить, насколько грандиозна технология, позволяющая жизни продолжаться даже тогда, когда она переходит из традиционной формы в чистую энергию. Впереди нас всех ждёт прекрасное будущее, ведь мы знаем, что современные устройства и методики позволяют сделать из остатков жизни фундамент новой промышленности.



ПОГОДА, КАЛЕНДАРЬ, ВРЕМЕНА ГОДА

В Даскволе чаще всего холодные, дождливые и ветреные дни. Горожане кутаются в тёплые пальто, носят шарфы, перчатки и шляпы (что очень удобно для авантюристов, которым надо скрывать свой инструментарий). На закате и на восходе город обычно окутывает плотный туман, делающий свет уличных фонарей слабее, а темноту непрогляднее. Многие именно в это время отдыхают, пьют дома чай и пересаживают «слепой час».

В официальном имперском календаре год делится на 6 месяцев по 60 дней (см. названия справа). Говорят, что Бессмертный Император лично дал названия месяцам в честь людей и мест, уничтоженных во время Катаклизма. Сейчас уже никто из живых не помнит, кто или что это было.

Месяц состоит из 10 недель по 6 дней. У дней недели нет официальных названий, дни месяца просто нумеруются («встретимся 17-го!»), но бывают местные названия дней в соответствии с праздниками или обычаями. В Даскволе первый день каждой недели зовётся **рыночным**: местные торговцы в этот день выкладывают на прилавки новые партии товара. В некоторых районах дни недели получили оригинальные имена в соответствии с привычными здесь событиями: таков **свободный день** на Вороньем перекрёстке (обычно заключённых освобождают на второй день недели), **отправной день** в порту (новые корабли спускают на воду на третий день недели, это считается хорошей приметой), **реквием** в Старом городе (завещания по традиции вскрываются на четвёртый день недели), **пустой день** в Углище (на пятый день недели обычно небогатые продуктовые лавки пустеют) и **карильон** в Самоцветах (на шестой день недели исполняются оперы и симфонии).

Последний день каждого месяца **Круглолунье**, неофициальный праздник, в который когда-то почитали забытое небесное божество, а сейчас просто не работают и пьют. Есть и другие праздники: **Аркенворн** (в честь учреждения Смотрителей Духов), **Согласие** (когда чествуют или проклинают окончание Войны за единство с Сковланом), **День Мракорождения** (общий праздник всех, родившихся в Даскволе) и **Благодарение** (отмечание восшествия Бессмертного Императора на престол и спасения Расколотых островов, а заодно и момент для выражения благодарности за всё остальное).

В северной части Акороса, где находится Дасквол, выделяют три времени года: морозная зима (месяцы элисар и мендар), ветреная и дождливая весна (каливет и суран), а также штормовая осень (ульсивет и вольнивет). Отдельно примечателен охотничий сезон — самый активный период для ловли левиафанов в северном море. Он обычно длится от конца сурана до начала вольнивета. До 80% добычи левиафанобоев приходится на этот сезон.

Мендар
Каливет
Суран
Ульсивет
Вольнивет
Элисар

На иллюстрации: вертикальная структура
Дасквола жилища стоят друг на друге.

ЧТО ЕДЯТ В ГОРОДЕ МРАКА?

Отрывки из путеводителя Эвана Шандлая «Порты Чернильного моря»

Как нетрудно догадаться, самой обычной и дешёвой едой в Городе мрака является угорь и грибная выпечка. Угри прекрасно выживают в замусоренной воде рядом с людьми, и их легко ловить. Они весьма посредственны на вкус, к тому же неосторожный повар может остаться без пальца прямо в процессе готовки, но в них много мяса и их можно приготовить самыми разными способами.

ПРОСТОЙ НАРОД

Все выращивают грибочки — от бедного жителя многоквартирного дома до богатого аристократа из просторного особняка. Удобрения для грибов можно купить на каждом третьем углу Города мрака у предприимчивой ребятни. Более качественное сырьё — в специализированных магазинах. Хорошие удобрения редко приятно пахнут, но для этого и придуманы закрытые «садовые ящики». Такие грибочки часто привлекают многоножек и иных вредителей: пойманные членистоногие вносят разнообразие в питание.

Министерство Темноцветья в благотворительных целях ухаживает за грибочниками, устроенными в самых неожиданных местах по всему городу. В большинстве продовольственных лавок и пекарен есть прилавки с этими недорогими товарами: грибные шляпки и ножки, личинки, черви и крысятину продают сырыми, но иногда их тушат или запекают в лепёшки и пироги. Из смешанных остатков обычно делается «пирог с сюрпризом», или же они кидаются в суп и отправляются в приюты и богадельни.

Водоросли из каналов и водяной мох собирают городскими службами централизованно и идут на корм животным, а также в пищу самым бедным жителям города. Чиновники Города мрака поручают такой сбор Ведомству Водных Путей, которое передаёт груз Транспортному Ведомству, использующему для развоза этих продуктов специальные фургоны. Но вообще собирать эту растительность может кто угодно. Из водорослей и водяного мха варят различные супы и делается мука.

Домашнее выращивание грибов — обычное дело. Семьи и организации занимают под это подвалы или туннели, заносят туда почву и удобрения и делят между собой выращенное. Многие богатые жители позволяют арендовать место в своих грибных туннелях за долю конечного продукта. Двадцать лет назад был издан закон, запрещающий создание новых грибных туннелей, поскольку в них удобно прятаться скрывающимся от правосудия преступникам, так что оставшиеся туннели теперь ценятся куда выше.

Обработывают почву очень по-разному: иногда туда просто кладётся любая мёртвая органика, иногда — специально созданные удобрения, позволяющие выращивать грибы с особыми свойствами. Способы разведения грибов разнообразны и преимущественно законны, хотя и здесь есть свои семейные секреты.

Алхимическая ферментация позволяет получить алкогольные напитки из разнообразного дешёвого сырья. Качество этого пойла невысоко, но трюевые настойки достаточно крепки, чтобы помочь расслабиться и отрубиться. Хотя как-то.

ОБЕСПЕЧЕННЫЕ

Если вы не бедствуете, ваше меню становится более привлекательным. Небольшие поля под разрядными барьерами производят значительное количество зерна в течение тёплой половины года, и из него можно получать качественную муку и более приличный алкоголь. В запруженных каналах Затопленного Сада выращивают рис. Здесь под бдительным присмотром Синих Мундиров трудятся отправленные на общественные работы заключённые. Угри регулярно забираются сюда и тоже попадают на тарелки (если им не удаётся отбиться).

Несколько десятилетий назад были изобретены «живодёрные лабиринты» для крыс и мышей. Там они живут и размножаются в закрытом пространстве, а по расписанию отлавливаются ловушками в нужном количестве. Таким образом владельцы лабиринта получают постоянный источник мяса для своего дома или общественного места. Кладем внутрь грибную прикормку — вынимаем мясо грызунов.

Рыбаки ежедневно промышляют в прибрежных водах, вытаскивая полные сети рыбы. Народные поверья гласят, что рыба — это воплощённые мысли левиафанов, и многие виды рыб действительно настолько уродливы, что кажутся подтверждением этого. Однако после сортировки, когда ядовитую рыбу отправляют на удобрения или утилизируют, оставшаяся попадает на тарелки тех, кто может её себе позволить.

Цыплята в Городе мрака живут прекрасно и размножаются быстро, становясь ценным источником

мяса. Также здесь держат коз — и как сторожевых животных, и как источник мяса и молока. Обеспеченные жители города часто демонстрируют тонкую разборчивость в сортах козьего сыра и сочетании его с грибами.

Различные сорта «вина из шляпок» гораздо лучше трutowых настоек. Они похожи на вино, хранятся в стеклянных бутылках и являются символами красивой жизни.

БОГАТЫЕ

Те, кто может себе это позволить, наслаждаются в Городе мрака кулинарными изысками. Сети и особые приёмы лова приносят такую добычу, как дельфины, каракатицы, кальмары, мидии и прочие морепродукты. По местной моде повара готовят их так, чтобы на столе они выглядели как живые, а внутри были нафаршированы приправами и вкусовыми добавками.

Символ семейного праздника — блюдо из каракатицы: между её щупальцами аккуратно выкладывают приправы и соусы, голову фаршируют разными вкусами, а между глазами обязательно кладут сочный и мягкий кусочек крабового сыра. Другая местная традиция — есть икру из крошечных деревянных башмачков серебряной ложкой.

ЛУЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ

Богатую еду от бедной отличает использование лучистой энергии. Столетия назад гениальные алхимики и некроманты изобрели способы наполнять живые матрицы растений электроплазменной энергией, создавая настоящие живые произведения искусства, светящиеся благодаря ей. В дальнейшем научились таким же образом работать с животными: сначала с рыбами, потом с угрями, каракатицами и другими морскими тварями. Техника не работает с млекопитающими и не слишком эффективна с птицами.

Сияние жизни, исходящее от лучистых существ, поглощается растениями поблизости, так что последние вырастают быстрее и крупнее. Богатые горожане выращивают лучистые растения не только ради красоты, но и ради света, заменяющего солнечный и позволяющего другим растениям вокруг цвести и плодоносить. Свет от них хоть и неяркий, но постоянный.

Критики полагают, что технология наполнения лучистой энергией была почерпнута у левиафанов, и потому ей нельзя доверять. Несмотря на сомнительное происхождение, практика распространилась и сейчас является общепринятой.

Многие богатые семьи обзавелись своими секретами применения лучистой энергии, так что созданные с её помощью животные и растения значительно различаются внешностью и способами использования.

Семья Брехалла высаживает лучистые деревья рядами вместе с виноградом, который в ином случае было бы невозможно вырастить. Семья Няма-ска первой расположила аквариум с лучистыми рыбами аркой над оранжереей. Их живой свет позволяет выращивать фруктовый сад прямо в пределах особняка. Дуровины завели пруды с лучистыми растениями и рыбами. В этих сияющих гротах они собирают мидий и других моллюсков (и их таинственно светящиеся жемчужины), а также иные морские деликатесы.

Аристократы и учёные порой излишне поэтичны в своих описаниях того, как сосредоточение жизненной силы в электроплазме воплощает собой дверь между жизнью и смертью, конденсируясь из призрачного поля в живое существо. Еда — это тоже дверь между жизнью и смертью. Живому нужно поглощать живое, чтобы жить: прерывание этого бесконечного цикла приносит смерть. На умершем может зародиться грибница, начиная цикл жизни заново.

Цените лучистые растения и животных, но не ешьте их. Лучистое отравление — серьёзная штука. Поглощённая с пищей жизненная энергия укореняется в эхе съевшего и пробуждает голос или черты убитого им или того, при чьей смерти он присутствовал, или же — для самых невинных — притягивает самый сильный из находящихся рядом призрачных голосов. У отравленного начинаются проблемы с психикой, и ему требуется помощь мистика, который бы утихомирил посторонний голос и освободил отравившегося, чтобы тот остался в теле один. Обычно это срабатывает, хотя бывают неприятные побочные эффекты.

От лучистых растений и животных надо избавляться, сжигая их наравне с человеческими трупами, в противном случае их электроплазменная энергия может вызвать проблемы в призрачном поле. Поскольку они почти никогда не встречаются в дикой природе, с этим требованием безопасности обычно нет проблем.

Теперь вы знаете, чем можно при случае перекусить в Акоросе и как сориентироваться в приморском Городе мрака. Поднимайте же тосты во славу Бессмертного Императора, не ешьте ничего, на чём есть красные пятна, — и приятного аппетита!

ЗАКОН И ПОРЯДОК

За соблюдением закона и порядка в Даскволе следят шесть общественных институтов:

- ♦ **ЛОРД-ГУБЕРНАТОР** блюдёт интересы Империи в Даскволе, претворяет в жизнь указы Бессмертного Императора, командует гарнизоном и военными кораблями, а также по мере необходимости разрешает споры в Городском Совете. Лорда-губернатора назначает Император;
- ♦ **ГОРОДСКОЙ СОВЕТ** состоит из шести аристократов, занимающихся законодательством, муниципальными постановлениями и общественными работами; они распределяют городской бюджет и собирают налоги. После смерти или ухода в отставку кого-то из членов Совета новый на его место назначается голосованием остальных членов;
- ♦ **МИНИСТЕРСТВО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ** организует государственные поставки, транспортируя по железным дорогам и внутри городов продовольствие и другие жизненно важные припасы туда, где они требуются. Чиновники Министерства также надзирают за Искрильщиками, которые строят и поддерживают разрядные барьеры. Главу Министерства назначает Император;
- ♦ **СУДЬИ** издают судебные распоряжения и ордера на арест, ведут судебные дела и выносят приговоры (присяжных нет). Их назначает Городской Совет;
- ♦ **ГОРОДСКАЯ СТРАЖА** («Синие Мундиры») патрулирует улицы, обеспечивает порядок, задерживает нарушителей и надзирает за тюрьмой Крючья. Рядовой состав комплектуется Начальником стражи, которого назначает Городской Совет;
- ♦ **ИНСПЕКТОРЫ** (они же констебли) расследуют преступления и собирают доказательства для суда. Инспекторов назначает лорд-губернатор города. Часто на должности инспектора оказываются приезжие, не имеющие личных связей в Городе мрака.

*Существует ещё одна имеющая отношение к порядку организация, **Смотрители Духов**, но они служат напрямую Императору и официально не являются частью дасквольских сил правопорядка. Подробнее о Смотрителях Духов см. стр. 346.*

В этой системе правосудие для каждого конкретного горожанина очень зависит от его статуса и богатства. Инспекторы знамениты своей неподкупностью и держатся подальше от дасквольской паутины взяточничества, однако все остальные структуры с удовольствием получают деньги от облечённых властью и редко (если вообще когда-либо) кусают кормящие их руки. Если тебя схватила стража или ты общаешься с судьёй, глубина карманов и широта политических связей почти всегда оказываются решающими факторами, что бы там по этому поводу ни говорили законы.

Хотя основная задача Синих Мундиров обеспечивать соблюдение законов, на практике они служат интересам самых богатых и влиятельных групп населения, ухудшая при этом жизнь бедным и менее влиятельным: по сути, они ведут себя, как очередная банда, грабящая городскую бедноту.

Есть присказка: в Городе мрака виновны все, так что постарайся разбогатеть раньше, чем тебя поймают.



ПРЕСТУПНЫЙ МИР

Власть имущие города предпочитают держать низшие классы в рабских условиях и нужде, дабы получать выгоду с их труда и контролировать их.

Но всегда находятся те, кто пытается выбраться из ловушек социального устройства. Те, кто прокладывает себе путь теми инструментами, что им остались: насилием, ложью и тёмными искусстваами. В приличном обществе их называют преступниками, злодеями и авантюристами. Их преследуют, сажают в тюрьму и уничтожают раньше, чем они смогут изменить статус-кво.

Выжившие организации преступного мира сами превращаются в тех, против кого боролись. Сила и власть совращают их, и они становятся ещё одним элементом системы подавления, кормящимся за счёт слабых и уязвимых, какими они были когда-то сами.

Так продолжается цикл: сопротивление власти насилием, насильственный же ответ до полного уничтожения или же путь к силе и власти, из грязи в князи.

Самые примечательные из тех, кто недавно выбрался из канавы:

- ♦ **Невидимки.** Опасная криминальная организация, члены которой держат свою идентичность в тайне. Говорят, их агенты есть в каждом учреждении Дасквола. Они наживаются на пороках, шантаже и вымогательстве на всех уровнях общества.
- ♦ **Улей.** Признанная во всей империи гильдия купцов, занимающаяся вполне легальным бизнесом и контрактами. Всё это прикрывает куда более прибыльную торговлю контрабандой и живым товаром.

Остальная часть криминального мира постоянно борется за жизнь: отчаявшиеся банды безжалостно идут по головам друг друга, пытаясь выбраться из нищеты по трупам своих жертв. Расклад сил в городе постоянно меняется, от улицы к улице, от квартала к кварталу, от района к району: везде идёт борьба за власть. Прямо сейчас в городе бушует несколько кровавых конфликтов:

- ♦ На **Вороньем перекрёстке**, где заправляют опасные банды, убит главный авторитет. Сейчас идёт война между претендентами на власть на улицах: **Воронами, Гасильщиками и Красными Кушаками**. Все они вербуют всех авантюристов, каких только могут найти, чтобы пополнить ряды и заполучить контроль. Подробнее об этом конфликте см. на стр. 245.
- ♦ В **Углище**, где сосредоточены заводы и работные дома, группа рабочих и наёмной obsługi пытается создать профсоюз для отстаивания своих прав. Начальство нанимает костоломов, чтобы силой подавить бунт, а искатели лёгкой добычи присматривают-

ся к этому конфликту, готовые нажиться на любом из участников.

- ♦ В **Университете Старого города** группа нечистых на руку студентов ведёт какие-то противозаконные дела прямо на его территории, чем уже привлекла внимание других банд, которые теперь рассматривают залы университета как лакомый кусок.

НАУЧНОЕ СООБЩЕСТВО

В Городе мрака обитают одни из лучших преподавателей в Империи. Если нужно раскрыть тайну, разобраться в принципах философии или разработать устройство — наверняка где-нибудь от высоких башен Академии Дасквола до душных аудиторий Университета Старого города сыщется студент, который уже пишет на эту тему курсовую.

АКАДЕМИЯ ДАСКВОЛА

Академия известна своей давней приверженностью Церкви Плотского Экстаза. Её кампус в Белой Короне делится на три факультета, символизирующие тело, разум и душу.

ФАКУЛЬТЕТ ИМПЕРСКОЙ НАУКИ

Здесь готовят юристов и политологов. В программу входят юриспруденция, экономика, ирувийская культура, история объединения и политология.

ФАКУЛЬТЕТ КОРАБЛЕВОЖДЕНИЯ

Центр подготовки офицеров для левиафанобойных и имперских военных кораблей. В программу входят морское право, навигация по Пустому морю, устройство кораблей и управление ими, фехтование, общая физическая подготовка, алхимия и прикладная математика.

ФАКУЛЬТЕТ БЕССМЕРТНОГО ЗНАНИЯ

Изначально это был факультет теологии. Сейчас в его программу входят история, философия, фантомология, докатаклизменная культура, музыка и театроведение.

УНИВЕРСИТЕТ СТАРОГО ГОРОДА

Здания Университета разбросаны по всему Старому городу и остальным частям Дасквола. Студенты поступают сюда (зачастую при финансовой поддержке кого-либо из торговцев), чтобы получить профессию, а также место и статус в гильдии.

ДЖЕЙАНОВСКИЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

Ремесленное алхимическое училище, где преподают в том числе принципы фильтрации пустой воды, фармацевтику и науку о транс-

мутациях. Обучение здесь оплачивается городскими учреждениями и торговыми предприятиями.

ЮРИДИЧЕСКИЕ КОЛЛЕДЖИ

Это собрание домов и таверн также называется переулком Адвокатов. В каждом из них отдельный юрист занимается обучением небольшой группы студентов. Очень часто преподаватели конкурируют друг с другом за финансирование и щедрый патронаж, что порождает ожесточённое соперничество между группами.

БАШНЯ ИСКРИЛЬЩИКОВ

Исследовательский комплекс, финансируемый двумя соперничающими организациями: Искрильщиками и Основателями. Это крайне опасное место из-за постоянных экспериментов с электроплазменной энергией и огромными турбинами.

МОРЛАНОВСКИЙ КОЛЛЕДЖ НЕНАТУРАЛЬНОЙ ФИЛОСОФИИ

Переплетение секретных обществ, порождённых Обществом Эхо, забытыми богами и Церковью Плотского Экстаза. Каждое из них стремится упрочить своё место в колледже, но сохранить свою деятельность в секрете. В программу входят фантомная философия, введение в современную метафизику и этика в демонологии.

ГОРОД ПРИЗРАКОВ

Электроплазменные печи Колокольного крематория горят ночью и днём, уничтожая собранные Смотрителями Духов трупы. Магическая ликвидация разрушает дух полностью, стирая эхо из призрачного поля и нейтрализуя угрозу его возвращения.

Несмотря на эти меры, бродячих призраков в Городе мрака всё же хватает. Некоторые тела не успевают вовремя найти и уничтожить, так что призрак успевает выбраться из оболочки. Других духов намеренно вынимают из тел до приезда Смотрителей Духов, чтобы продать на чёрном рынке или добыть из них эссенцию.

Бродячие духи жаждут того же, чего и прочая нежить: сладкой эссенции жизни. Некоторые ищут её в том, что было утрачено в момент смерти, бессмысленно повторяя действия, которые делали при жизни. Другие заманивают в свои холодные объятия неосторожных. Говорят, у самых древних духов есть и более опасные методы получения желаемого.

Любой житель Города мрака хоть раз, да сталкивался с бродячим духом, многие неоднократно. Почти все встречи с потусторонним в городе относятся к одному из пяти типов:

- ♦ **Эхо.** Так называют повторяющиеся «петли» поведения, пойманные в призрачное поле. У этого явления нет своей воли, но оно может быть опасно из-за электрических разрядов. Иногда они спонтанно

образуются на месте особенно опасного события вне зависимости от того, погиб ли там кто-либо.

- ♦ **ФАНТОМЫ.** Это злые духи, стремящиеся захватить тело жертвы, чтобы получить её эссенцию жизни и отомстить тем, кто, по их мнению, когда-то причинил им вред.
- ♦ **УЖАСЫ.** Нечеловеческие электроплазменные сущности, живущие в призрачном поле. В городе они встречаются редко, но в мёртвых землях за разрядными барьерами их достаточно.
- ♦ **СМИРИВШИЕСЯ.** Это призраки, которые сохранили разум и не жаждут жизненной силы или мести в отличие от фантомов. Смирившихся очень мало: некоторые фантомологи полагают, что их вовсе не существует.
- ♦ **КОЛОДЦЫ ДУХОВ.** Это разломы в реальности, где призраки и иные сверхъестественные существа собираются в поисках энергии. Согласно мифам, там же рождаются демоны.

Все эти жуткие и странные сущности — часть жизни мрачного мира Империи. Горожане занимаются своими повседневными делами прямо бок о бок со сверхъестественными ужасами, держатся за обереги, бормочут полузабытые молитвы древним богам и торопятся за помощью к ближайшему мистика, когда дела становятся совсем плохи.

ДАСКВОЛ



1

2

КРЮКА

БЕЛАЯ КОРОНА

ПРОЛИВ СЕВЕРНОГО

ПОРТ

САМОЦВЕТЫ

ШЕСТЬ БАШЕН

ВОРОНИЙ
ПЕРЕ-
КРЁСТОК

СТАРЫЙ ГОРОД

ШЁЛКОВЫЙ БЕРЕГ

ПРИГОРКИ

КОПТИЛКА

НОЧНОЙ
РЫНОК

УГЛИЩЕ

3

ТРУЩОБЫ

4

РЕКА ДАСК

5

6

7

ПОМЕТКИ НА КАРТЕ

1 ПУСТОЕ МОРЕ. Во время Катаклизма океаны превратились в чернила. В их глубине виднеется множество маленьких точек света, похожих на созвездия. Лишь самые храбрые или отчаянные капитаны решаются отплывать за пределы видимости береговой линии, туда, где чёрное небо отражается в чёрной воде. Мстительные призраки, которых хватает на земле, обычно не появляются в океане, но там хватает других ужасов.

2 УТЕРЯННЫЙ РАЙОН. Этот когда-то богатый район сначала пострадал от чумы, а потом, после постройки второго разрядного барьера, был заброшен и оставлен мёртвым землям. Там ещё покоится немало кладов, которые могут попытаться добыть безрассудные смельчаки.

3 ТЮРЬМА КРЮЧЬЯ. Исполинская металлическая крепость, где заперты в камерах худшие (или самые невезучие) преступники. Многие из них вынуждены работать на южных полях и в шахте Трущоб. Приговорённых к смерти часто отправляют на поиски ценностей в мёртвые земли.

4 ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ СТАНЦИЯ ГАДДОК. Сюда ежедневно прибывают электропоезда со всей Империи, везущие товары и пассажиров.

5 УГРЕВОДЧЕСКИЕ ХОЗЯЙСТВА И ФЕРМЫ. Примерно половина продовольствия в Дасквол завозится, остальное же выращивается в местных угреводческих хозяйствах, грибных пещерах и на полях, освещаемых лучистыми лампами.

6 СТАРЫЙ СЕВЕРНЫЙ ПОРТ. До потопа, случившегося во втором столетии и. э., дельта реки Даск была лишь болотцем, окружавшим шахтёрское поселение. Корабли швартовались в Старом Северном Порту и пополняли запасы, прежде чем отправляться через открытое море в Сковлан. После постройки второго разрядного барьера этот отслуживший своё порт был заброшен. Сейчас он принадлежит мёртвым землям.

7 МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ. За разрядными барьерами мир становится пустыней из окаменелых деревьев, пепла и душных зловонных облаков. Беспокойные призраки постоянно ищут малейшие признаки жизненной энергии, которую могли бы поглотить.



Столкновение с мстительным духом.

РАЙОНЫ

БЕЛАЯ КОРОНА. Обширные владения лорда-губернатора, командира левиафанобоев, главного зрителя духов и Академии Дасквола.

ВОРОНИЙ ПЕРЕКРЁСТОК. Плотное нагромождение многоуровневых улиц, контролируемых бандами.

КОПТИЛКА. Густонаселённый район с плотной застройкой.

НОЧНОЙ РЫНОК. Место торговли экзотическими товарами, ввозимыми по железной дороге. Среди них немало незаконных.

ПОРТ. Дешёвые таверны, татуировочные салоны, арены для боёв, склады.

ПРИГОРКИ. Дома и рынки местных фермеров, работающих на полях и разводящих угрей.

САМОЦВЕТЫ. Роскошные особняки и магазины для элиты.

СТАРЫЙ ГОРОД. Государственные учреждения и торгово-деловой центр.

ТРУЩОВЫ. Трудовой лагерь для заключённых и гетто для нищих.

УГЛИЩЕ. Остатки старого дасквольского посёлка при шахте, где сейчас живут рабочие и стоят заводы.

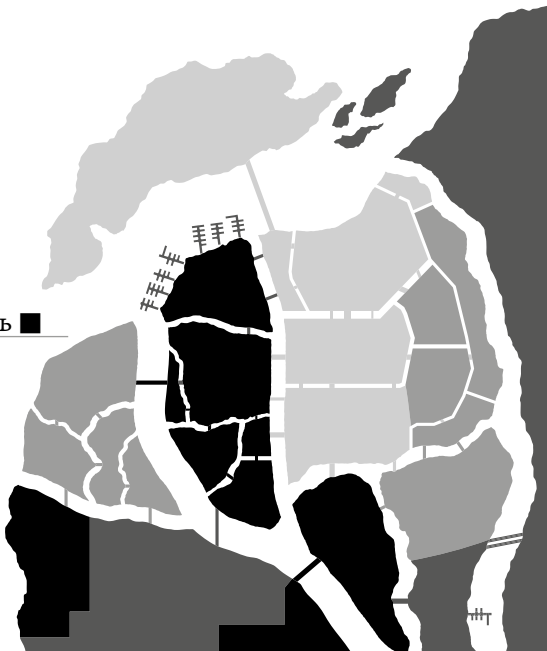
ШЁЛКОВЫЙ БЕРЕГ. «Квартал красных фонарей» и пристанище людей искусства.

ШЕСТЬ БАШЕН. Бывший богатый район, в настоящее время полуразрушенный.

Каждый район описан подробнее на следующих страницах.

УРОВЕНЬ ЖИЗНИ:

Богатство ■ Средний уровень ■ Бедность ■





БЕЛАЯ КОРОНА

Белая Корона расположена на высоком пике острова к северу от основного города, за проливом Северного Крюка. С этой высоты на город смотрит крепость лорда-губернатора, окружённая именьями самой влиятельной знати, а также великолепным комплексом Академии Дасквола. Белая Корона богатый и изысканный мир. Большинство горожан ни разу в жизни не пересекает мост, ведущий к блистательным шпилям богатства и власти.

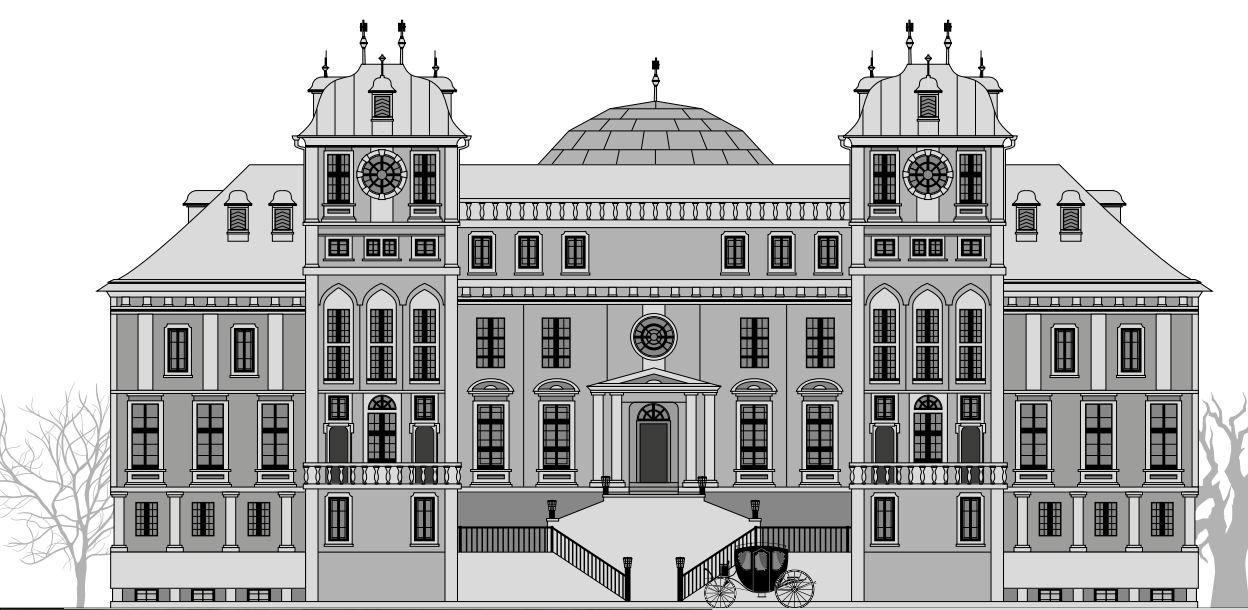
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 КРЕПОСТЬ ЛОРДА-ГУБЕРНАТОРА. Изначально Император приказал построить эту крепость для гарнизона Императорской Армии, стоявшего у Северного Крюка до вторжения в Сковлан. Сейчас там живёт лорд-губернатор, его семья и государственные советники.

2 АКАДЕМИЯ ДАСКВОЛА. Эта академия считается одним из лучших в Империи учебных заведений. Особенно она знаменита тем, что здесь готовят капитанов-левиафанобоев и старших офицеров на корабли. Набор новичков ведётся круглый год, чтобы своевременно замещать сгинувших во время охоты.

3 ИМЕНИЕ СТАРШЕГО СМОТРИТЕЛЯ. Эта усадьба служит домом главы Смотрителей Духов, а также основным учебным центром этой организации. Говорят, что не всех духов уничтожают в Колокольном крематории: некоторых привозят сюда с неизвестными целями.

4 МАЯК СЕВЕРНОГО КРЮКА. Эту старую постройку превратили в электроплазменное устройство, посылающее навигационный сигнал на сотни миль от Города мрака через тьму Пустого моря.



ДЕТАЛИ

Общий вид: имперские солдаты проезжают перед крепостью на своих бронированных скакунах, высоко держа сверкающие копья. Курсанты тренируются на пришвартованном для переоснастки левиафанобойном судне. Роскошные кареты и электроплазменные экипажи богатейших людей города ездят по улицам, везя своих властных пассажиров по их неотложным делам.

Улицы: широкие ровные мостовые, ярко освещённые многочисленными электрическими фонарями, отчего здесь светло как днём. *Бульвар Белой Короны, Лебединая аллея.*

Здания: грандиозные, эффектные фасады; благоустроенные террасы, балконы и мостики, соединяющие мраморные здания, декорированные платиной и золотом.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Маэстро Хеллерен. Главный композитор и дирижёр Шпилевого театра, важнейшего места представлений для городской элиты (*искренний, эффектный*).

Леди Фрейла. Её называют лучшим сомелье Империи. Она обслуживает только самых важных клиентов «Императорской бочки» (*эрудированная, просвещённая, очаровательная*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Многочисленные патрули Синих Мундиров усложняют проверки расклада для большинства дел, отнимая **2d6**. С точки зрения роста **подозрений** действия против аристократии на территории Белой Короны считаются совершаемыми на враждебной территории.





ВОРОНИЙ ПЕРЕКРЁСТОК

Вороний перекры́сток объединяет в себе качества соседних районов: запретные пороки Шёлкового Берега, работу и торговлю порта, бедность Коптильни и классическую архитектуру Старого города. Этот мозаичный район держат и одновременно рвут на части конкурирующие уличные банды и отряды Синих Мундиров, притязающие на каждый переулок и угол как на свою территорию.

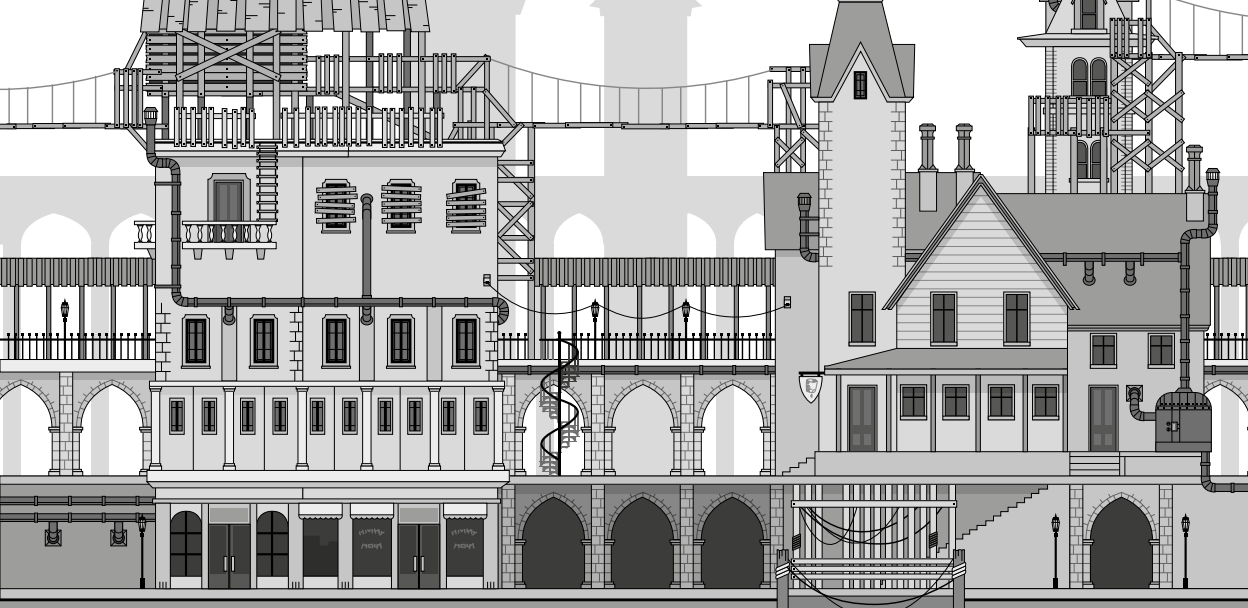
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО. Древняя башня из времён до Катаклизма, успевшая побывать святилищем, астрономической лабораторией и отделением Синих Мундиров. Сейчас она является штаб-квартирой Ворон, главной банды района.

2 ЗАПУТЬЕ. Столетия назад в реке частично затонуло одно из массивных левиафанобойных судов. С тех пор вокруг него скопилась целая флотилия мелких судов, превратившихся в своего рода плавучий квартал. Это место считается нейтральным среди уличных банд Вороньего перекры́стка. Здесь не допускается насилие.

3 ПРИЮТ У СТРАТМИЛЛОВ. Потерянные дети и брошенные сироты Вороньего перекры́стка неизбежно попадают сюда. Некоторых растят и обучают для работы в порту или работных домах Углища. Другим быстро объясняют задачи разведчиков и посыльных для уличных банд всё за небольшую плату хозяевам Приюта.

4 ШКОЛА ФЕХТОВАНИЯ КРАСНЫХ КУШАКОВ. Это большое здание стало тренировочным центром фехтования ирувийского стиля падающей звезды. Красные Кушаки ирувийская банда, у которой в районе есть несколько наркопритонов. Школа фехтования является их штаб-квартирой и законным прикрытием для незаконной деятельности.



ДЕТАЛИ

Общий вид: докеры, идущие на работу и с работы. Проститутки, ловящие клиентов на углах. Отряд Синих Мундиров, вымогающих взятку у торговца. Две ссорящиеся банды, провоцирующие друг друга с разных крыш. Красивая карета, в которой аристократ едет на поиски нелегальных развлечений.

Улицы: многоуровневые, тёмные, туманные, тесные. Пепельный проспект, Зольная улица, Ржаная улица, Свечная улица, переулок Халливера.

Здания: притоны, кабаки, старые особняки, разгороженные на квартиры, простые каменные дома. Кузницы, таверны, бордели и мясные лавки.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Сержант Локлан. Старший командир патрулей в районе, под командованием капитана Данвиля. Локлан сговорчива и с удовольствием берёт взятки, но при необходимости принимает жёсткие меры и показательно соблюдает законы (*хитрая, суровая, властная*).

Льюит, Джоль, Мира, Рейф. Синие Мундиры, занимаются рэкето́м.

Мардин Чайка. Владелец и управляющий таверны «Дырявое ведро». Мардин много лет назад был предводителем Ворон (до Рорика и Лиссы), а сейчас завязал и ведёт приятную законопослушную жизнь (*очаровательный, опытный, уважаемый*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство



Безопасность



Криминальное влияние



Мистическое влияние



Многолетние убийства сделали этот район самым богатым на призраков. Местные духи свирепы и жаждут крови. Решая здесь проблемы силой, ты можешь заключить сделку с дьяволом и бросать +d6 ценой появления мстительного призрака.





КОПТИЛКА

В этом густонаселённом районе живёт большая часть рабочего люда в городе — слуги, докеры, моряки, извозчики, работники скотопригонных дворов и угреводческих хозяйств и так далее. Здесь дёшево, шумно, тесно, душно от постоянной готовки на открытом огне и шипящих паровых труб, но зато царит крепкое, как нигде, товарищество. Жители Коптилки — настоящая община, хотя они не выбирали соседей. Члены этой общины поддерживают друг друга в противовес беспощадности остального города.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 Полотна. Здесь живут прачки, портные и швеи, заполняя переулки между зданиями развешанными тканями. Где-то здесь собирается тайное общество анархистов из рабочего класса, чтобы строить планы революции.

2 Усадьба Стрентфордов. Огромная и защищённая усадьба могущественной семьи Стрентфордов стоит на холме — островке частной территории над Коптилкой. Многие жители района трудятся на заводах и в рабочих домах Стрентфордов, и редко кто из них упускает возможность бросить недобрый взгляд на особняк, возвышающийся на холме.

3 Коптильный рынок. Рынок заполняет широкую площадь, предлагая местным жителям умеренные цены и хорошие товары.

4 «У Келлена». Один из старейших пабов города с огромным выбором сковланского эля и виски. Богатые и бедные сидят здесь рядом, наслаждаясь традиционной едой и музыкой под выпивку. Недавно, однако, паб стал жертвой антисковских агрессоров, которые громили помещение и нападали на завсегдатаев, крича «Город без сковцев!» и «Сковцы, проваливайте!»



ДЕТАЛИ

Общий вид: рабочие возвращаются домой, перекликаясь с друзьями и знакомыми. Группы людей вместе готовят и едят у костров. Дети носятся повсюду, играя в прятки и «поймай призрак».

Улицы: крутые склоны с грубыми каменными лестницами, кривые переулки, грязный булыжник. Мостовая дорога, Канальная улица, Холмовая улица.

Здания: плотная застройка из домов в одну-две комнаты, дешёвые квартиры, потрёпанные таверны и публичные дома.

Важные персонажи

Хаттон. Сковланский беженец, бывший солдат, ныне лидер анархистского движения. Стремится заставить правительство признать права сковланцев в Империи (*храбрый, склонный к состраданию, умудрённый опытом*).

Бриггс. Владелец лавочки на Коптильном рынке, служащей прикрытием для шпионов и собирателей слухов среди жителей района. Они продают свои услуги заинтересованным лицам (*скрытный, прониливый, осторожный*).

Корбен. Сковланец, бывший военный, в розыске за преступления против Империи (*суровый, безрассудный*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство



Безопасность



Криминальное влияние



Мистическое влияние



С точки зрения роста **ПОДОЗРЕНИЙ** действия против простого народа в Коптилке считаются совершаемыми на враждебной территории.





НОЧНОЙ РЫНОК

Ночной рынок — коммерческий район. Расположенный возле станции Гаддок, он первым получает товары с грузовых поездов, пересекающих Империю и привозящих в Город мрака экзотические и редкие вещи. Жители Ночного рынка составляют новую элиту: это богатые люди, не имеющие благородного происхождения, но даже безо всяких титулов претендующие на землю, статус и власть. В районе много новостроек, включая роскошные частные дома со всеми модными достижениями искусства и техники, которые может позволить себе новая элита.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 «Вуаль». Роскошный клуб, известный конфиденциальностью и терпимостью к гостям с необычным или магическим происхождением. Владелец клуба, Ролан Воларис, происходит из Тихероса. Его демоническая кровь дала ему крайне необычную внешность: вместо ног у него змеиный хвост... по крайней мере, так говорят. Волариса редко видят лично.

2 «Дандридж и сыновья». Многие считают Дандриджа лучшим портным в Городе мрака. Семья Дандриджей уже 300 лет производит великолепную одежду и аксессуары для самых взыскательных горожан. Несмотря на легендарную репутацию, цены у Дандриджа вполне умеренные.

3 СОБАЧЬИ БЕГА У ВРИНА. Состязания породистых гончих сейчас в моде среди дасквольской элиты. Мошеник с Кинжальных островов по имени Мастер Врин сумел заполнить целое состояние у инвесторов, чтобы создать «лучшую гоночную трассу в Империи». Вложившиеся в проект пока не видели никаких прибылей, но Врин убеждает их, что деньги вот-вот польются рекой.

4 «ЗУБ ДЬЯВОЛА». Таверна, знаменитая своим «тайным» меню алхимических снадобий. Любители новых ощущений могут попробовать здесь любые изменяющие сознание (или душу) вещества, будучи в относительной безопасности благоустроенного заведения госпожи Кембер.



ДЕТАЛИ

Общий вид: магазины и ларьки привлекают внимание покупателей разноцветными электрическими огоньками. Несколько аколитов молча молятся перед статуями Ночной Королевы, забытого божества, нынче вновь почитаемого в районе. Представители элиты в масках спускаются в частный подземный клуб, чтобы приобщиться к запретным развлечениям.

Улицы: многоуровневые деревянные платформы и настилы. Парки с окаменелыми деревьями из мёртвых земель. Подземные дороги отличного качества. *Песенная улица, Струнная улица, Бумажная улица, Колокольная улица.*

Здания: деревянные рыночные ряды. Подземные каменные магазины и клубы. Дома — новостройки для местной элиты.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Джира. Торговка оружием с Кинжалных островов. Её очень уважают среди уличных бойцов: клинок от Джиры — это символ статуса, который многие хотят иметь (*смелая, суровая*).

Леклюр. Торгует предметами гигиены и роскоши (мыло, масло для волос, парфюмерия, тонкий шёлк), а также занимается гаданием. Говорят, что её утонувший любовник стал призраком, шепчущим ей на ухо разные тайны (*хитрая, очаровательная, духовидица*).

Мордис. Станный торговец, скрывающий свою настоящую внешность под несколькими слоями одежды с капюшонами. Покупает и продаёт краденые оккультные и магические товары, не задаёт вопросов (*скрытный, проницательный, оккультист*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Именно на Ночном рынке лучше всего покупать незаконные и магические товары, но тёмные углы района полны ужасов. Ты можешь бросать +d6 при приобретении ресурса здесь, но ценой повышения стресса на 2 пункта.





ПОРТ

Дасквольский порт очень стар и построен ещё до Катаклизма, когда это место было колонией сковланского королевства. Сейчас железная дорога стала более важным торговым путём, но в порту всё ещё немало грузовых судов, рыбацких лодок и левиафанобойных судов, добывающих сырьё для города.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

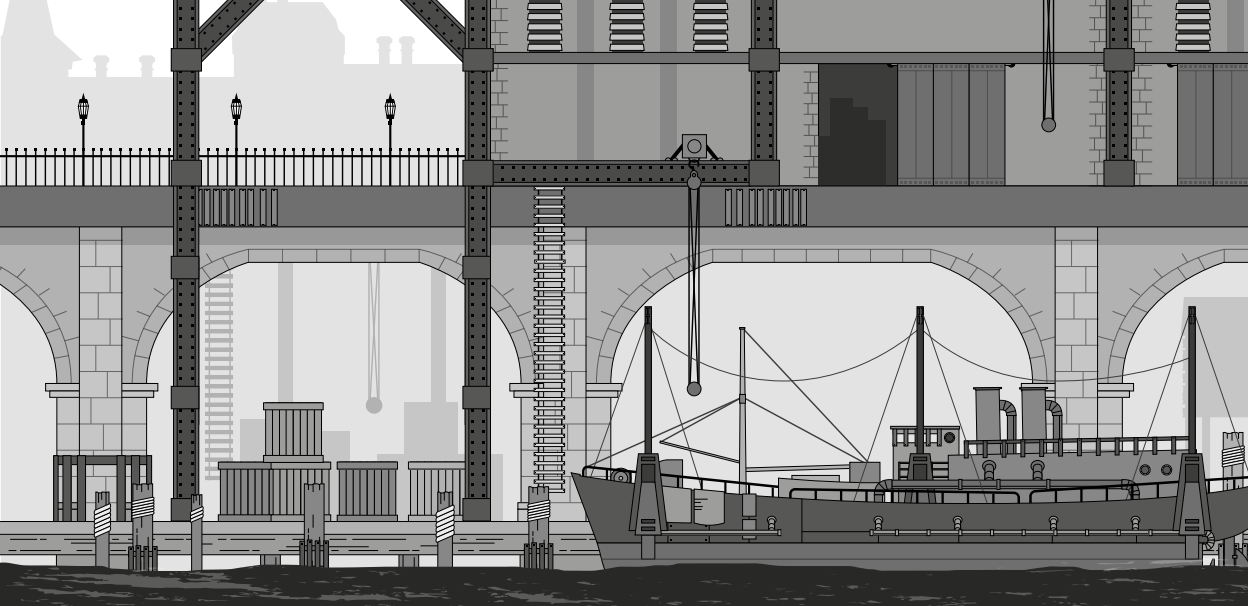
1 КОМПАНИЯ СЕВЕРНОГО КРЮКА.

В этом старомодном просторном здании расположен штаб старейшего транспортно-исследовательского морского предприятия в Империи. Компания Северного Крюка владеет огромным торговым флотом. Многие считают её лишь частным подразделением Министерства Распределения. Все, кто задаёт слишком много вопросов на этот счёт (например, любопытные журналисты), а уж тем более враги и конкуренты компании нередко исчезают бесследно.

2 ЧЕРНИЛЬНЫЙ ПЕРЕУЛОК. На этой кривой улочке живёт множество татуировщиков, а также располагаются редакции газет. Чернила они закупают совместно. Это отличное место для сбора и распространения слухов.

3 БАНК САЛЬТФОРДА. Здесь, в приземистом каменном здании, располагается частный банк с примечательно суровой для Города мрака репутацией. Он находится в портовом районе, и немало набравшихся виски моряков пыталось переквалифицироваться в грабителей банков. Со всеми разобрались, время от времени вывешивая на фонарях тела незадачливых грабителей в назидание следующей шайке пьяных дураков.

4 ЗВЕРИНЕЦ. Огороженная грязная площадка, уставленная ржавыми клетками для животных, контейнерами с водой и цветастыми вывесками. Моряки традиционно продают сюда всяких необычных зверей, добытых в путешествиях. Капитан Рэй, нелюбимый владелец зверинца, включает их в свою импровизированную зоологическую экспозицию.



ДЕТАЛИ

Общий вид: плотно пришвартованные мелкие и средние пароходики, над которыми возвышаются стоящие чуть дальше левиафанобойные суда. Толпы моряков и докеров, занятые делом и поющие во время работы. Фургоны, вывозящие тяжёлые грузы. Крики и звуки бьющегося стекла со стороны таверны, где идёт драка.

Улицы: проложены над портовыми постройками, снабжены кранами и лебёдками. Проспект Северного Крюка, Улица извозчиков, Перьевая улица, улица Сальтфорда, Чернильный переулок.

Здания: огромные склады. Приземистые таверны, бордели и татуировочные салоны. Переполненные ночлежки для моряков.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Босс Хелькер. Один из самых влиятельных старших докеров. Если вы с ним поссоритесь, ваш груз легко может оказаться в воде, да и вы сами тоже (*осторожный, жадный*).

Трис. Легендарная татуировщица, которая делает татуировки только тем, кто увидел левиафана и смог рассказать о пережитом. Набивание татуировки у Трис — это своего рода инициация для всех, кто охотится на демонов Пустого моря (*художница, популярная, проницательная*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

*С точки зрения роста **ПОДОЗРЕНИЙ** действия против кораблей в порту считаются совершаемыми на враждебной территории.*





ПРИГОРКИ

В Пригорках живут рабочие и кураторы из Министерства Распределения, обслуживающие лучистые фермы Дасквола. Это пыльный, сельского вида район с простыми деревянными домами в один-два этажа и широкими грунтовыми дорогами, по которым ездят крупные грузовые фургоны. Фермеры Пригорков живут сплочёнными семейными кланами и гордятся своей важной ролью в благополучии города. Они держатся наособицу от «горожан за рекой». Чужаков, приезжающих честно торговать, здесь приветчают, но остальных встречают холодно и настороженно.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 ПРИГОРКОВСКИЙ МОСТ. Один из нескольких застроенных мостов города. На нём располагаются жилые дома, мастерские и магазинчики. По обоим берегам реки стоят ветхие хибарки семей рыбаков, добывающих крупных и опасных диких речных угрей, которые любят кормиться мусором, скапливающимся в устье.

2 РАЗРЯДНАЯ БАШНЯ. Разрядные башни Дасквола — чудо электроплазменной инженерии. Они находятся под постоянным присмотром могущественной гильдии Искрильщиков. Самые крупные башни достигают 200 футов в высоту. В них есть свои внутренние генераторы, питающие барьер, что не пускает в город годоводных духов мёртвых земель.

3 ПРИГОРКОВСКИЙ РЫНОК. На этом открытом рынке продаются свежие продукты с лучистых ферм и произведённые там изделия. Здесь можно найти и торговцев другими сопутствующими товарами: пивоваров и винокуров, ткачей, красильщиков и козоводов. Крепкие семейственные работяги Пригорков следят, чтобы криминал не распространял своё влияние на этот рынок, так что он имеет славу одного из немногих хороших мест для честной торговли в городе.

4 ЛУЧИСТЫЕ ФЕРМЫ. Удивительная лучистая энергия позволяет выращивать растения среди темноты Города мрака. Жизнь Города мрака зависит от этих ферм, поэтому нежные лучистые растения и ирригационная система находятся под постоянным наблюдением представителей стражи.



ДЕТАЛИ

Общий вид: фермеры, идущие на работу или с работы. Ремесленники, изготавливающие простые вещи. Торговцы, продающие товар. Грузёные фургоны, перевозящие еду в город. Сторожевые башни, с которых охрана присматривает за полями.

Улицы: ровные грунтовые дороги с дренажными канавами. Дорога Чёрной Горки, Мельничная улица, Грузовая улица.

Здания: низкие и широкие деревянные постройки. Амбары. Загоны для животных. Жерновые мельницы. Особняки кураторов. Перенаселённые жилища, башни и торговые лотки вдоль Пригорковского моста.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Директор Причард. Главный куратор Труда в Министерстве Распределения в Городе мрака. Организует работы и поставки еды в город (*расчётливый, уверенный, спокойный*).

Хестер Вэйл. Матриарх самой старой фермерской семьи. Живое воплощение поговорки «сурова, но справедлива» (*гордая, суровая, недоверчивая*).

Мара Киль. Бывшая контрабандистка, скрывающаяся теперь среди работников на фермах Пригорков (немногословная, скрытная, терпеливая).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Пригорковский рынок один из лучших в городе, но за подозрительными личностями там присматривают. Ты можешь бросать **+d6** при приобретении ресурса здесь, но ценой повышения **подозрений на 2 пункта**.





САМОЦВЕТЫ

В Самоцветах живут многие богатейшие и влиятельнейшие обитатели Дасквола. Широкие мощёные улицы ярко освещены электрическими фонарями; чистая вода в каналах блестит и пахнет парфюмом; дома построены из бледного мрамора и ценной древесины, украшены сложным чугунным литьём. Ухоженные парки, налитые лучистой энергией, шикарные рестораны и кафе, ювелирные лавки, ателье и прочие роскошные магазины. Уличная торговля здесь запрещена, благодаря чему на улицах спокойно и свободно: лишь иногда по ним проезжает карета или марширует патруль Синих Мундиров.

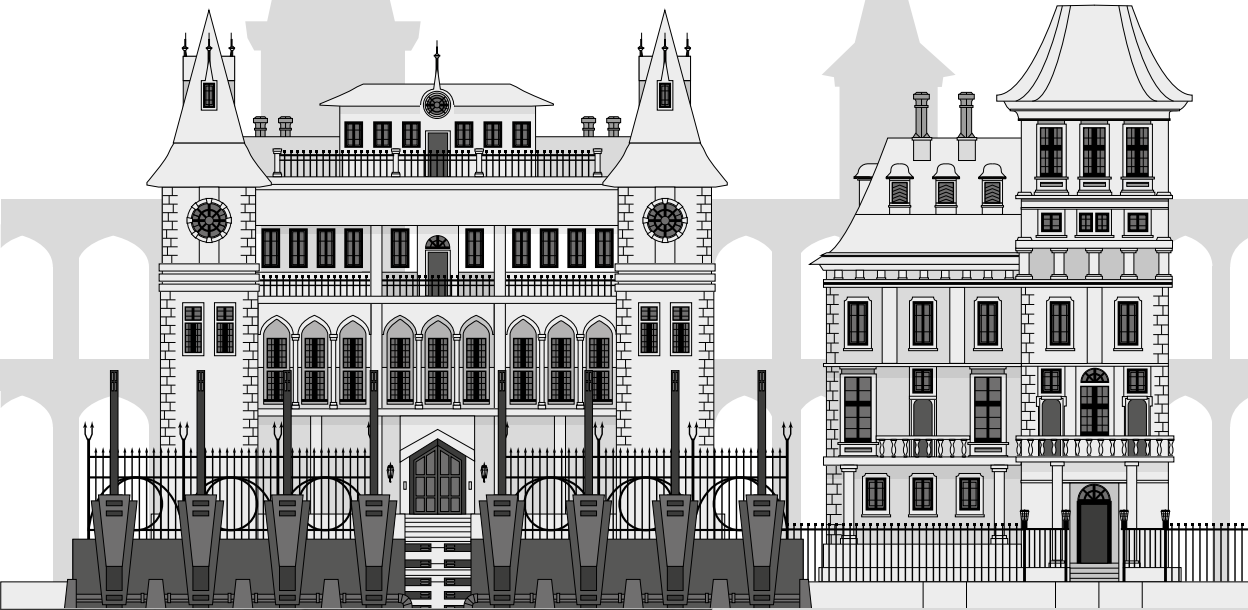
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 ПАРК ЕДИНСТВА. Огромный парк с фонтаном и круглой площадью, в центре которой стоит величественный монумент в честь победы Империи в Войне за единство (она же Война за независимость Сковлана: смотря с кем ты говоришь).

2 СЕРЕБРЯНЫЙ РЫНОК. Аккуратный рынок на открытом воздухе над проливом Северного Крюка, названный так, потому что изначально был основным местом торговли серебром, сейчас он принимает продавцов всевозможной роскоши. Здесь можно найти ирувийский шёлк, специи, лошадей и экипажи, редкие алхимические снадобья, в том числе нелегальные эссенции духов, которые городская стража старательно не замечает.

3 САНКТОРИУМ. Центральный собор Церкви Плотского Экстаза. Это высотное здание с пилястрами и шпилями, построенное по велению Императора во время его последнего визита в Дасквол около 500 лет назад. Верующие еженедельно собираются для ритуального очищения и истребления мятежных духов в электроплазме. В катакомбах под собором хранится прах многих знаменитых и влиятельных граждан.

4 БОУМОРСКИЙ МОСТ. Этот массивный мост из яркого белого камня со светлым металлическим декором считается самым большим мостом в Империи. На всём мосту, от Самоцветов до Белой Короны, выстроены роскошные апартаменты и магазины.



ДЕТАЛИ

Общий вид: элитные патрули Синих Мундиров, в отличных доспехах и вооружённые начищенными до блеска ружьями со штыками. Богатые горожане, гуляющие по аккуратным стриженным паркам в сопровождении слуг. Запряжённые лошадами кареты или, изредка, электроплазменные экипажи, проезжающие по улицам.

Улицы: широкие, чистые, хорошо освещённые. Аллея Серебряной Марки, Золотая аллея, Рубиновая улица, Сапфировая улица.

Здания: особняки из светлого камня с разрядными барьерами, грандиозные усадьбы, престижные городские дома, шикарные театры и рестораны, роскошные магазины.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Лорд Стрентфорд. Управляет одним из крупнейших левиафанобойных флотов. Член Городского Совета и один из высокопоставленных членов тайного общества внутри Церкви Плотского Экстаза (*скрытый, расчётливый, высокомерный*).

Командор Боумор. Командир стражи в Самоцветах. Его семья столетия назад профинансировала строительство моста, названного в её честь, и теперь занимает много высоких должностей (*гордый, принципиальный, со связями*).

Ролан Вотт. Влиятельный судья, занимается вопросами собственности, финансов и фондов. Знаменит своими экстравагантными зваными вечерами (*стильный, спесивый, хитрый*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Многочисленные патрули Синих Мундиров усложняют проверки расклада для большинства дел, отнимая **д6**. С точки зрения роста **ПОДОЗРЕНИЙ** действия против аристократии в Самоцветах считаются совершаемыми на враждебной территории.





СТАРЫЙ ГОРОД

Со Старого города, ещё до Катаклизма, началось масштабное строительство в этих местах. Вдоль границы района ещё сохранились полуразрушенные остатки стены, на которой был установлен первый в Империи разрядный барьер. Сейчас в Старом городе располагаются государственные учреждения, включая суды, налоговые и лицензирующие органы, банки и архивы. Здесь живут чиновники и студенты университета Старого города, а также те магнаты, кто предпочитает держаться поближе к своим деньгам.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

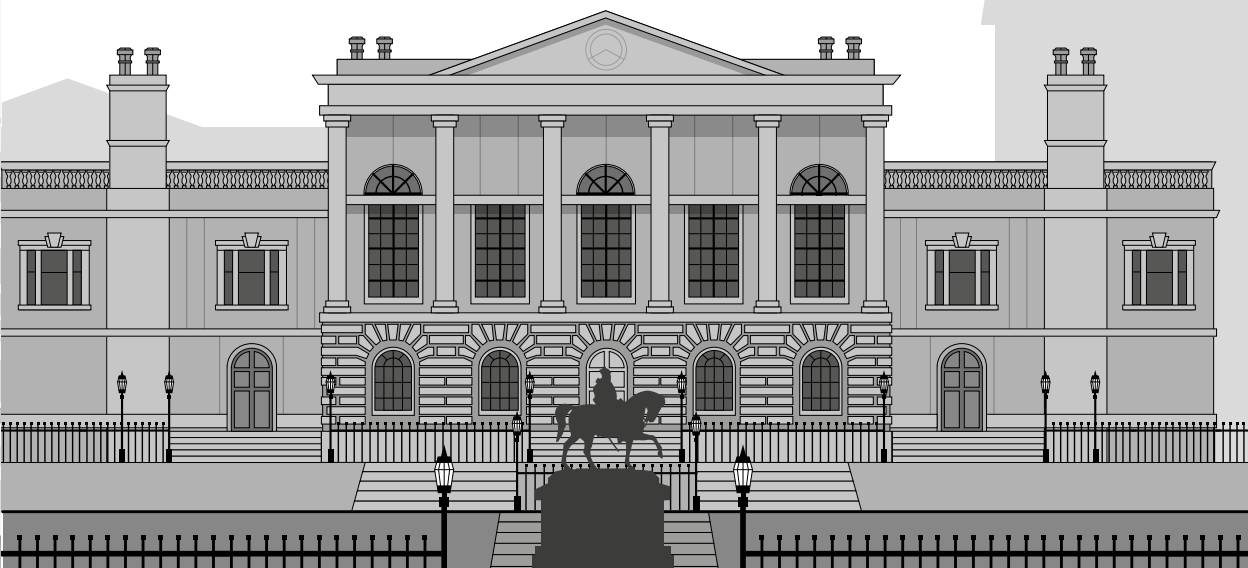
1 Стена Старого города. На руинах старых стен обосновалась богема — художники, музыканты и скульпторы, в основном студенты. Они находят себе покровителей среди аристократов или дворянских семей, которые надеются на то, что художник станет знаменитым и сотворит произведение искусства в их честь.

2 Университет Старого города. Дюжина зданий была переоборудована в аудитории и общежития для студентов этого скромного с виду, но весьма престижного учреждения. Над зданиями возвышается Башня Искрильщиков, где учат соответствующей профессии. Часто прямо во время особенно интенсивных уроков из неё вырываются дым и пламя.

3 Колокольный крематорий. В этом здании находятся колокола духов и гнездовье похоронных ворон. Тела, собранные Смотрителями Духов, сжигаются в электроплазме, чтобы не допустить появления призраков.

4 Улица Клерков. Главная улица района, на которой за железными оградами выстроились государственные учреждения. С парадного входа их охраняет Имперская Кавалерия, с остальных сторон — Синие Мундиры.

5 Парк Джейана. Парк назван в честь великого алхимика, который около ста лет назад создал особый состав почвы и семена, вырастающие в настоящие деревья без солнечного света и лучистой энергии. Растения эти крайне токсичны для любых живых существ, их нельзя касаться, но они растут здесь уже более 100 лет.



ДЕТАЛИ

Общий вид: клерки и чиновники с высовывающимися из чемоданчиков официальными документами снуют туда-сюда. Богатые банкиры проезжают в каретах, сопровождаемые личной охраной в лязгающих доспехах. В кафе на углах собираются студенты и обсуждают ирувийскую политику, племенные династии Кинжалных островов и иные экзотические темы.

Улицы: широкие, чистые, хорошо освещённые. Улица Клерков, проспект Джейана, Дальморская аллея, Имперская аллея.

Здания: внушительные каменные здания с помпезными колоннами и классическими скульптурами.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

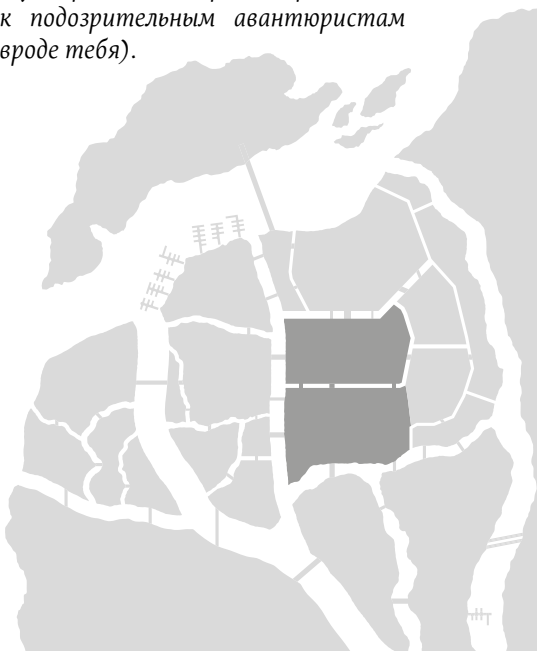
Ле́ди Дре́йк. Судья, легко прибегающая к «доводам разума» в вопросах уличной преступности, если ей достаточно заплатили (сговорчивая, хитрая).

Лорд Пендерин. Главный архивариус в Архивах Эхо, по поручению Императора хранящий там коллекцию древних призраков, запертых в духовных бутылках. При необходимости с ними консультируются, если знания призраков могут быть полезны для имперского правительств. Лорд Пендерин также общается с духами в собственных интересах. Он основал противозаконное Общество Эхо, ищущее контакта с миром духов (безрассудный, странный).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ●

Документы из Старого города могут быть весьма полезны для преступников. Собирая информацию здесь, можно заключить сделку с дьяволом и бросать **+d6** ценой повышения **ПОДОЗРЕНИЙ** на 1 пункт (Синие Мундиры всегда присматриваются к подозрительным авантюристам вроде тебя).





ТРУЩОБЫ

В Трущобах находится гетто, где живут самые нищие жители города. Здесь же располагается тюрьма Крючья и трудовой лагерь при ней. Первоначально в этом гетто селились семьи заключённых, но с годами крайняя бедность и небрежение превратили район в руины. Срабатывает порочный круг: отчаяние толкает на преступления, приводит к аресту и тюремному заключению, после которого человек попадает обратно в Трущобы. Таким образом в Крючьях не иссякает поток рабочей силы.

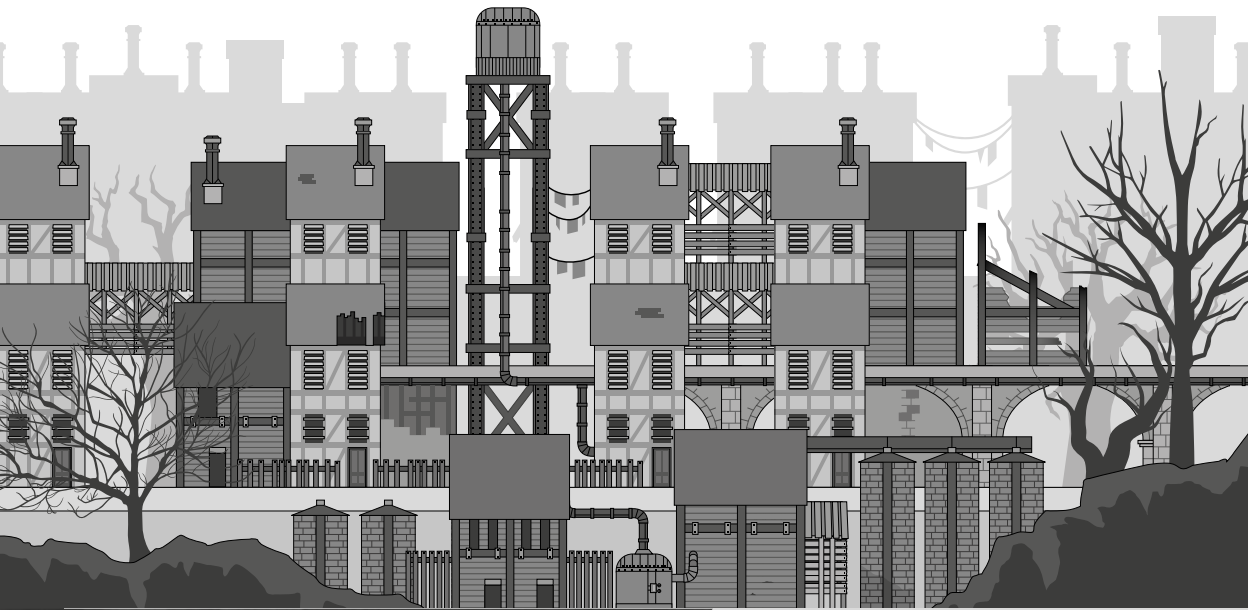
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 ТЮРЬМА КРЮЧЬЯ. Металлическая твердыня, где содержатся худшие (или самые невезучие) преступники. Тех, кто победнее, отправляют работать в Данвильский трудовой лагерь. Заключённые со связями живут покомфортнее и порой даже продолжают криминальную деятельность из-за решётки.

2 ДАНВИЛЬСКИЙ ТРУДОВОЙ ЛАГЕРЬ. Заключённые, которые не могут позволить себе подкупать надзирателей Крючьев, большую часть времени вкалывают в Данвильском трудовом лагере: грузят ценную руду на баржи, отправляющиеся на железнодорожные станции, и раскалывают крупные глыбы, доставленные из Болотины.

3 ТРУЩОБНОЕ ГЕТТО. Беднейшие горожане обычно до конца жизни работают здесь, на Болотине, чтобы хоть как-то прокормиться. Город рассматривает эту территорию как «прилагающуюся» к тюрьме и не занимается её благоустройством.

4 БОЛОТИНА. Грязный карьер. В это место когда-то упало небесное тело со множеством ценных руд и камней, которые теперь добываются из земли.



ДЕТАЛИ

Общий вид: грязные жители, возвращающиеся с работы в Болотине. Нищие семьи, собирающие мусор вдоль дороги к фермам Пригорков. Скучающие охранники из Крючьев с ружьями за спиной, наблюдающие, как надзиратель избивает заключённого из трудового лагеря.

Улицы: тесные, многоуровневые — иногда мощёные, но чаще грунтовые. С толстым слоем чёрной грязи. *Названий не видно.*

Здания: жалкие деревянные лачуги, часто заброшенные вследствие пожара или естественного разрушения. Каменные хранилища силоса, лязг паровых машин и металлические склады для фильтрационного оборудования.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАСТЕР КРОКЕТ. Неприятный и пугающий человек с жирными волосами. Он владеет рычащей сворой злобных псов, которых в Крючьях держат для выслеживания беглецов, а также вынюхивания контрабанды и подкопов. Помощники Крокета прохаживаются с собаками по всему трудовому лагерю и в Трущобах, охотно злоупотребляя своим положением для получения взяток (*жестокый, жадный, безжалостный*).

ВАНДРА. Шесть раз возвращалась из экспедиций в мёртвые земли и была помилована. Она отлично знает местность за барьером, но мало кто понимает её невнятное бормотание (*помешанная, умудрённая опытом*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство	● ● ● ● ●
Безопасность	● ● ● ● ●
Криминальное влияние	● ● ● ● ●
Мистическое влияние	● ● ● ● ●





УГЛИЩЕ

Углище — дом большинства работников заводов и механиков города. Здесь тесно, шумно, всё покрыто копотью, трубы с гудением изрыгают густые облака дыма с искрами и горящим пеплом. По старым железным дорогам, по которым когда-то возили уголь, сейчас возят различное тяжёлое оборудование и материалы на станцию Гаддок и с неё в другие места. Многие из старых путей и вагонов заброшены и освоены сквоттерами, устроившими там себе жилища.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 УГОЛЬНАЯ ШАХТА. Место самого первого поселения в дельте реки, эта шахта была когда-то основана жителями древнего сковланского королевства и названа «Дасковол» — буквально «Уголь сковцев». С тех пор прошло 1000 лет, но шахта всё ещё действует, хотя спрос на уголь сильно упал, поскольку Империя всё шире и шире использует энергию электроплазмы.

2 СТАРЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ УЗЕЛ. До постройки станции Гаддок это место было центром городской торговли. Сейчас Старый Узел пропускает в день всего пару грузовых поездов, а многие вагоны ржавеют там, где были брошены.

3 МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ ЗАВОД. Завод представляет собой комплекс промышленных цехов и конвейеров. Безжалостные бригадиры гоняют рабочих смену за сменой, постоянно выполняя огромные производственные заказы. Здесь делают новые и переоснащают старые левиафанобойные суда, а также производят различные товары для Империи.

4 КИРПИЧКА. Самый густонаселённый район Города мрака. Многоэтажные кирпичные дома громоздятся друг на друге. Многие опасные авантюристы родом из этого места: в тёмных лабиринтах Кирпички они получили суровые уроки выживания.



ДЕТАЛИ

Общий вид: покрытые сажей рабочие сплывавают чёрную слюну, добираясь с заводов домой. Подъёмный кран перемещает тяжёлый груз. На улицах беспризорники. Заводской начальник бьёт работника за нарушение распорядка. Сквоттеры готовят еду в машинном отсеке заброшенного вагона.

Улицы: многоуровневые, заставленные ящиками и захламлённые. Железнодорожные эстакады. Данвильский проспект, Чернокаменная дорога, Ремесленная улица, Крановая улица, Кузнечная улица.

Здания: высокие и узкие кирпичные дома с извергающими дым трубами, облицованные металлом заводы и склады, превращённые в дома вагоны.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Мастер Слэйн. Заводской бригадир, печально известный жестоким обращением с рабочими. На него не раз совершали покушения, но всегда терпели неудачу. Говорят, что он дьявол (*бесчувственный, жестокий, садист*).

Белле Бруган. Работница-сковланка, набирающая популярность на заводе как организатор профсоюза. Недалёк тот момент, когда заводское начальство попытается с ней показательно расправиться (*очаровательная, уверенная, смелая*).

Попрыгун. Наркозависимый мистик со странными привычками, много времени проводящий на крышах района. Утверждает, что видит «призрачные рельсы», уходящие за горизонт (*чудной, духовидец*).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство



Безопасность



Криминальное влияние



Мистическое влияние



Поскольку заводы в Углище работают круглосуточно, здесь не бывает удобного времени для тайной деятельности. Но прорабов легко подкупить, чтобы они устроили перекур или просто отвлеклись на что-то иное.





ШЁЛКОВЫЙ БЕРЕГ

По пересечённому множеству узких каналов Шёлковому Берегу удобнее всего путешествовать на гондоле. Так и поступает большая часть посетителей этого «квартала красных фонарей». Бордели, притоны, экзотические магазины и лавки с лакомствами столпились вдоль берегов, готовые удовлетворять прихоти клиентов без лишних вопросов. Шёлковый Берег — это место, куда приходят расслабиться и позволить себе непозволительное. Тут предлагают любые удовольствия, даже самые трудновообразимые.

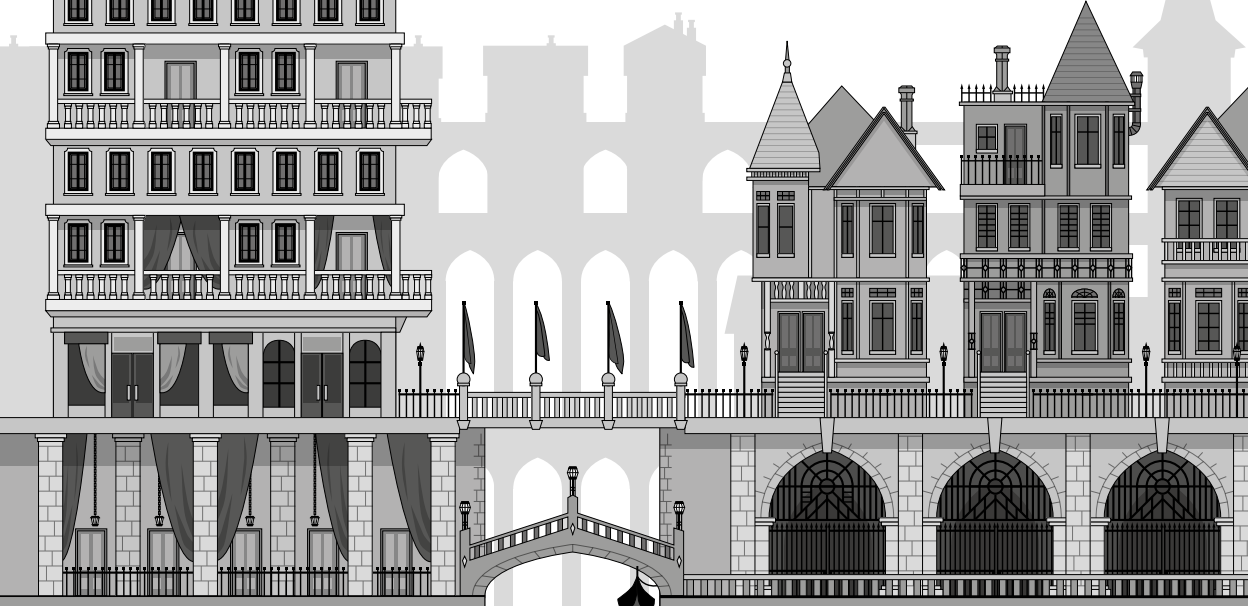
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 ИСКРИСТЫЙ ЦИРК. Здесь, под сверкающей разрядной башней, на открытой площади устраиваются представления, где акробаты и иные циркачи показывают смертельные трюки. В числе прочих здесь выступают знаменитые «летающие в искрах»: трюкачи, парящие на воздушных змеях с металлическими частями, чтобы притягивать дуговые разряды с барьера, устраивая красочные пиротехнические шоу.

2 ЛЁГКОСТЬ. По северной части квартала проще проплыть на гондоле, чем проехать на извозчике. Дюжины маленьких пристаней окружены магазинами и борделями, над которыми горит яркая электрическая реклама.

3 МАРЕВО. Высокий крутой холм, плотно застроенный домиками и с лабиринтом узких лестниц вместо улиц. Здесь живёт богема, состоящая из художников, мыслителей, философов и исследователей психоделического.

4 ПАРК АНХАЯТА. Этот экстравагантный парк — самое большое открытое место в городе. Здесь устраиваются многие общественные праздники и мероприятия. Парк называется в честь ирувийского аристократа, который держит в парке большой птичник с соколами и конюшню с лошадьми. Иногда он устраивает для аристократов охоту.



ДЕТАЛИ

Общий вид: сотни гондол скользят туда-сюда в паутине каналов, подвозя жаждущих удовольствий пассажиров к развлекательным домам и притонам. Художники и философы спорят на эпистемологические темы за чашечкой ирувийского чая в кафе на Мареве.

Улицы: немногочисленные улицы на каждом шагу прерываются мостом над небольшим каналом. Между крышами растяжки с цветными огнями и рисунками на шёлке, обозначающими различные заведения кодом, понятным только посвящённым. Зелёный канал, Верхний канал, Звонкий канал, Круговой канал, Сладкий канал.

Здания: высокие и узкие домики из дерева и камня. Низкие хижины и торговые ряды вдоль самих каналов. Старые каменные дома и бывшие учреждения на Мареве.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ЛЕВИРА. Медиум, предлагающая клиентам приносить с собой призраков в бутылках, чтобы те вселились в неё и могли поделиться последними словами, прежде чем «освободиться» (Левира передаёт призраков ожидающим поблизости Смотрителям Духов).

ХЕЛЕНА. Элегантная и таинственная владелица казино «Серебряный олень». Люди считают, что живи она до Империи, могла бы быть королевой Сивероса.

МАДАМ ТЕССЛИН. Хозяйка борделя «Красный фонарь», старейшего и самого уважаемого заведения этого типа в городе.

ПАРАМЕТРЫ

Богатство



Безопасность



Криминальное влияние



Мистическое влияние



Если ты увлекаешься своей страстью, находясь на Шёлковом Берегу, то тебе это приходится по вкусу. В следующий раз, когда будешь утешать свою страсть в этом районе, бросай +d6.





ШЕСТЬ БАШЕН

От этого некогда престижного района за столетия осталась лишь бледная тень. Шесть башен, в честь которых он назван, когда-то были резиденциями первых благородных семей Дасквола. Все они, кроме двух (Дома Боумор и Дома Роуэн), были проданы и превращены в дешёвые многоквартирные дома или же оказались заброшены и постепенно разрушились. Район кажется пустым и жутковатым: старые здания без электричества постоянно темны, мостовые на улицах растрескались, и лишь из глухих углов видны отсветы костров сквоттеров.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

1 Дом Роуэн. Одна из первоначальных шести башен, это древнее здание напоминает архаичный замок из книг по истории. У него есть ров, подъёмный мост и окна-бойницы. Здесь до сих пор живёт могущественная семья Роуэн, управляя из этого дома своими владениями и редко покидая его каменные стены.

2 ПАРК ТУМАННОГО БЕРЕГА. Этот тёмный заросший парк находится над восточным рукавом реки Даск, напротив мёртвых земель. В старых народных балладах юные влюблённые, которым было не суждено быть вместе, сводили счёты с жизнью в этом парке. Правда это или нет, неизвестно, но в парке сейчас действительно полно призраков.

3 УСАДЬБА СКАРЛОКОВ. Семья Скарлок приехала в Город мрака несколько столетий назад. Когда-то она была очень влиятельна, но удача покинула её под влиянием какого-то проклятия или бедствия. Эта заросшая плющом ветхая усадьба — всё, что сейчас осталось от бывшего богатства. Говорят, что сейчас здесь живёт то ли племянник, то ли кузен лорда Скарлока, но сам лорд переехал в места получше.

4 ОБЪЯТИЯ ПЛАЧУЩЕЙ ДАМЫ. Когда-то это огромное здание было оперным театром, теперь же оно стало ночлежкой и харчевней для бедноты, живущей милостью Плачущей Дамы. Местные считают это место границей Старого города и Шести Башен.



ДЕТАЛИ

Общий вид: холодный ветер гоняет мусор по пустым улицам, освещённым лишь немногочисленными сохранившимися фонарями и кострами сквоттеров. Ставни и двери покинутых зданий стонут, скрипят и стучат, словно проклятые души. Жители торопливо проскальзывают мимо, не поднимая головы, прижимая к груди обереги против духов.

Улицы: широкие каменные проспекты, все в трещинах и разломах, заброшенные и тёмные. *Проспект Боуморов, проспект Комберов, проспект Роуэнов, аллея Коулбернов.*

Здания: развалившиеся и заброшенные усадьбы-дворцы. Огромные особняки, разделённые на множество дешёвых тесных квартир.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Мать Нарья. Руководит благотворительным домом «Объятия Плачущей Дамы» (добрая, терпеливая).

Шеф-повар Розелла. Одна из лучших поваров города. Продолжает управлять легендарным рестораном «Золотая слива». Ужин в этом заведении стоит путешествия по полным призраков улицам Шести Башен (творческая, проницательная, дружелюбная).

Галька. Торговка духами, устроившая себе магазин в заброшенной усадьбе (чудная, расчётливая, недоверчивая).

ПАРАМЕТРЫ

Богатство



Безопасность



Криминальное влияние



Мистическое влияние



Благодаря множеству пустых домов и заброшенных участков этот район идеально подходит для тайного логова авантюристов.



ДАСКВОЛЬСКИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

ПРЕСТУПНИКИ

	Ранг	Контроль
Невидимки	IV	Ж
Улей	IV	Ж
Лорд Скарлок	III	Ж
Пламенный Круг	III	Ж
Серебряные Гвозди	III	Ж
Вороны	II	С
Гасильщики	II	С
Красные Кушаки	II	С
Мглистые Сёстры	II	Ж
Мясники	II	С
Привидения	II	С
Серые Плащи	II	Ж
Точильщики	II	С
Заблудшие	I	С
Туманные Гончие	I	С
Ульф Железный	I	Ж

СОЦИАЛЬНЫЕ ИНСТИТУТЫ

	Ранг	Контроль
Имперская армия	VI	Ж
Городской Совет	V	Ж
Левиафанобои	V	Ж
Министерство Распределения	V	Ж
Искрильщики	IV	Ж
Смотрители Духов	IV	Ж
Тюрьма Крючья	IV	Ж
Инспекторы	III	Ж
Ирувийское консульство	III	Ж
Синие Мундиры	III	Ж
Сковланское консульство	III	С
Бригада	II	Ж
Консульство Кинжалных островов	I	Ж
Сиверосское консульство	I	Ж

НА ГРАНИ

	Ранг	Контроль
Церковь Плотского Экстаза	IV	Ж
Забывшие Боги	III	С
Общество Эхо	III	Ж
Орда	III	Ж
Сковланские беженцы	III	С
Смирившиеся	III	Ж
Плачущая Дама	II	С
Сталкеры мёртвых земель	II	С

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ

	Ранг	Контроль
Основатели	IV	Ж
Гондольеры	III	Ж
Докеры	III	Ж
Моряки	III	С
Рабочие	III	С
Возчики	II	С
Дорожники	II	С
Писаки	II	С
Слуги	II	С
Шифровальщики	II	Ж

ГОРОЖАНЕ

	Ранг	Контроль
Белая Корона	V	Ж
Самоцветы	IV	Ж
Старый город	IV	Ж
Шесть Башен	III	С
Вороний перекрёсток	II	Ж
Ночной рынок	II	Ж
Порт	II	Ж
Пригорки	II	Ж
Углище	II	С
Шёлковый Берег	II	Ж
Коптилка	I	Ж
Трущобы	I	С

ОРГАНИЗАЦИИ

Здесь приведены краткие описания всех организаций Города мрака. Более подробные описания криминальных группировок и других особо важных организаций ты найдёшь далее.

Бригада (II): городские пожарные. Их то любят за героизм в спасении жизней, то ненавидят за мародёрство и вымогательство. Также известны под именем «Салки» (от старого названия «Саламандры»).

Возчики (II): извозчики, которые водят по городу общественные экипажи, а также выращивают крупных акоросских козлов, тянущих эти экипажи. Известные распространители слухов.

Вороны (II): старая банда с новым главарём. Организует нелегальные азартные игры, занимается рэкето́м.

Гасильщики (II): бывшая гильдия фонарщиков, оставшаяся без работы с появлением электрических ламп и вставшая на криминальный путь.

Гондольеры (III): гильдия, возящая людей по каналам на лодках, традиционно уважаемая. Говорят, что они знают всякие оккультные секреты. Много чего разного успело утонуть в каналах города.

Городской Совет (V): правящая аристократическая элита города.

Горожане: обычных жителей любого района можно представить как организацию, если вам нужно отслеживать отношения с ними в игре. Ведущий определя-

ет ранг этой организации в зависимости от богатства и влияния местных жителей (Белой Короне подходит ранг V, порту ранг II, Коптилке ранг I).

Докеры (III): своенравные рабочие в порту.

Дорожники (II): мужчины и женщины, защищающие имперские электропоезда от свирепых духов мёртвых земель. Недавно заявили о намерении сформировать профсоюз.

Заблудшие (I): группа бывших проходимцев и солдат, взявшаяся защищать обиженных и обездоленных.

Забывтые боги (III): культы, пытающиеся возродить религии из тех, что были до Катаклизма. Служат демонам и иным мрачным сущностям. Их много, и они редко кооперируются. Отдельный культ обычно имеет ранг I или II.

Имперская Армия (VI): вооружённые силы Империи, расквартированные в Даскволе. Гарнизоны есть на железнодорожной станции Гаддок, на эсминце «Парагон» и в крепости лорда-губернатора (всего около 250 вооружённых).

Инспекторы (III): следователи городской стражи, которые занимаются криминальными делами. У них репутация честных и со-

блюдающих профессиональную этику людей (их никто не любит). Собирают доказательства для городских судей.

Искрильщики (IV): инженеры, обслуживающие разрядные барьеры. Осваивают новейшие технологии и часто погружаются в опасные исследования.

Красные Кушаки (II): ирувийская школа фехтования, занимающаяся в том числе преступной деятельностью.

Левиафановой (V): храбрые капитаны и моряки, бросающие вызов огромным чудовищам Пустого моря, чтобы выкачивать из них кровь для переработки в электроплазму.

Мглистые Сёстры (II): таинственные домоседки, про которых ходят слухи, что они занимаются оккультизмом.

Министерство Распределения (V): государственное учреждение, отвечающее за все перевозки между городами, за распределение продуктов питания и других жизненно важных ресурсов.

Моряки (III): капитаны и матросы торговых кораблей, а также имперского флота.

Мясники (II): банда громил, пользующихся топориками и крюками для мяса.

Невидимки (IV): криминальная организация, предположительно имеющая влияние во всём преступном мире. Членство тайное.

Общество Эхо (III): тайный культ, готовый выступить против существующих законов о духах. Его члены почитают древних и ищут знания прошлого, вступая ради этого в контакты с призраками.

Орда (III): толпа пустышек, объединённая некой необъяснимой целью и управляемая неведомой силой.

Основатели (IV): могущественный древний орден архитекторов и строителей. Многие их враги исчезли под кирпичами и цементом Дасквола.

Писаки (II): дасквольские журналисты и издатели всех мастей.

Пламенный Круг (III): тайное общество антикваров и учёных. Служит прикрытием для вымогателей, убийц, мошенников и иных тёмных личностей.

Плачущая Дама (II): псевдорелигиозная благотворительная организация, созданная в честь первого дасквольского губернатора, леди Деверы. Как гласит история, она была заступницей бедняков.

Привидения (II): таинственная команда воров и шпионов в масках.

Серебряные Гвозди (III): компания наёмников из Сивероса, пошедших против закона после окончания Войны за единство. Известные убийцы призраков.

Серые Плащи (II): бывшие Синие Мундиры, которые встали на преступный путь после под-

ложных обвинений и увольнения из городской стражи.

Синие Мундиры (III): городская стража Города мрака, занимающаяся поддержанием порядка и законности. Считаются самой паскудной бандой в городе. Коррумпированы и жестоки.

Лорд Скарлок (III): очень древний аристократ. Говорят, он бессмертен, подобно Императору. Возможно, вампир или волшебник. Одержим магическими секретами.

Сковланские беженцы (III): люди, обездоленные Войной за единство и вынужденные идти на преступления за отсутствием лучших перспектив.

Смирившиеся (III): союз духов, не потерявших разум от ярости с течением времени.

Смотрители Духов (IV): охотники в бронзовых масках, уничтожающие бродячих духов. Управляют Колокольным крематорием, исследуют добытые в мёртвых землях вещи. Членство в обществе тайное.

Сталкеры мёртвых земель (II): заключённые из Крючьев и отчаянные наёмники, выходящие за пределы разрядных барьеров.

Точильщики (II): свирепая банда из бывших докеров и работников кровеперегонного (перерабатывающего кровь левиафанов) завода из Сковлана.

Туманные Гончие (I): команда перевозчиков, ищущая покровителя.

Тюрьма Крючья (IV): многие авантюристы проводят здесь значительную часть своей жизни. Некоторые заключённые руководят криминальными предприятиями прямо из её стен.

Улей (IV): гильдия купцов, тайно промышленная контрабандой. Названа в честь своего символа — золотой пчелы.

Ульф Железный (I): внушающий страх сковланец, недавно прибывший в Дасквол и готовый драться за территорию.

Церковь Плотского Экстаза (IV): государственная религия, насколько это применимо в местных реалиях. Её адепты почитают телесную жизнь и отвергают порочный мир духов. Практически тайное общество.

Шифровальщики (II): местная гильдия связных. Её члены дают клятву держать сведения в секрете и не передавать содержание сообщений никому, кроме адресата. По крайней мере, они так говорят.

ВОРОНЫ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Старая банда с новым главарём. Организует нелегальные азартные игры, занимается рэккетом	Усилить свой контроль на Вороньем перекрёстке	6
	Поднять свой ранг	6

ТЕРРИТОРИЯ: члены банды объявили своей территорией весь Вороний перекрёсток, все в этом районе им платят. Их штаб-квартира находится в покинутой башне городской стражи. Они владеют игорными притонами на Вороньем перекрёстке и занимаются рэккетом в порту.

Персонажи: **Лисса:** глава (наглая, убийца, аристократического происхождения). **Колокол:** заместитель (верный).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: шайка опытных громил и убийц. Несколько маленьких лодок. Укреплённая штаб-квартира.

ОСОБЕННОСТИ: тело Рорика после убийства не нашли (оно упало в канал). Его разгневанный призрак сейчас бродит по городу.

Союзники: Синие Мундиры, моряки, Заблудшие, горожане из Вороньего перекрёстка.

Враги: Улей, инспекторы, докеры.

ПОЛОЖЕНИЕ: Лисса убила Рорика, предыдущего главаря банды. Она прекрасно умеет убивать, и мало кто хочет с ней ссориться, однако её нынешнее положение довольно шатко. Многие в банде были преданы Рорику лично. Если борьба затянется, Вороны могут потерять власть в районе.

ГАСИЛЬЩИКИ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Бывшая гильдия фонарищиков, оставшаяся без работы с появлением электрических ламп и вставшая на криминальный путь	Уничтожить Красных Кушаков	8
	Стать хозяевами Вороньего перекрёстка	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в офисе угольного склада. Владеют несколькими борделями и дешёвыми наркопритонами на Вороньем перекрёстке.

Персонажи: **Баззо Баз:** глава (очаровательный, открытый, безжалостный, ценитель виски). **Пикетт:** заместитель (хитрый, вероломный, недоверчивый). **Хеннер:** громила (верный, безрассудный).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: грозная шайка костоломов и громил. Группа контрабандистов, которые за регулярную плату возят наркотики, принадлежащие банде.

ОСОБЕННОСТИ: Баззо Баз — член тайного общества (культы забытых богов «Пустой Сосуд»). Порой он ставит интересы этого общества выше благополучия своей банды.

СОЮЗНИКИ: Туманные Гончие, Гондольеры, тюрьма Крючья.

ВРАГИ: Красные Кушаки, Синие Мундиры, Возчики.

ПОЛОЖЕНИЕ: Гасильщики и Красные Кушаки ведут войну за территорию, а также чтобы отомстить за уже погибших. Баззо Баз вербует каждого годного бойца в районе, пополняя свои ряды, и не принимает отказа. Ты либо с ним, либо против него. Гасильщики не имеют сильных политических связей, но для местных работяг они что-то вроде народных героев: храбрых разбойников, выступающих против власть имущих.

ГОНДОЛЬЕРЫ	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ	
<i>Гильдия, возящая людей по каналам на лодках, традиционно уважаемая. Говорят, что они знают всякие оккультные секреты (мно- го чего разного утонуло в каналах города)</i>	Расследовать пустышек	осквернение	8
	Уничтожить колодцы духов		4

ТЕРРИТОРИЯ: каналы Дасквола. Гондольеров уважают даже лодочные патрули Синих Мундиров.

ПЕРСОНАЖИ: **Эйзель:** глава (*невозмутимый, знающий, бесстрашный*).

Григгс: главный мистик (*странный, безжалостный, помешанный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: множество гондол и иных лодок. Карта обнаруженных в городе колодцев духов и магических мест. Преданная шайка знатоков.

ОСОБЕННОСТИ: посвящение в Гондольеры даёт персонажу талант мистика **ПРИНУЖДЕНИЕ**.

СОЮЗНИКИ: Гасильщики, горожане всех районов.

ВРАГИ: Красные Кушаки, Смотрители Духов.

ПОЛОЖЕНИЕ: веками убийцы сбрасывали трупы в каналы Дасквола. Поднимающиеся после этого призраки представляют собой серьёзную угрозу, и Гондольеры имели дело с этой угрозой с древних времён. Ещё до того, как Император основал организацию Смотрителей Духов, Гондольеры защищали горожан от духов и иных сверхъестественных опасностей. Большинство горожан любит Гондольеров и предпочитает идти со «странными проблемами» к ним, а не полагаться на безжалостных и неразборчивых Смотрителей Духов. Сейчас Гондольеры заняты расследованием внезапного массового появления в каналах ритуально искалеченных пустышек. Смотрители Духов демонстративно игнорируют этот факт.

ГОРОДСКОЙ СОВЕТ	РАНГ V	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Правящая элита города</i>	Стренгфорда убирают из Совета	6
	Стренгфорд избавляется от тех, кто ему угрожает	8

ТЕРРИТОРИЯ: здание Городского Совета находится в Старом городе, окружённое другими государственными конторами и прекрасно защищёнными городскими сокровищницами. Совет также владеет всеми общественными местами в городе, включая улицы, причалы и каналы.

ПЕРСОНАЖИ: потомки шести наиболее могущественных аристократических семей в Даскволе. Сейчас это **Боуморы, Данвили, Келлланды, Пендерины, Роуэны и Стренгфорды.**

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: казна, полная монет и иных материальных ценностей. Множество чиновников, юристов и клерков. Общественный транспорт: экипажи под управлением Возчиков.

ОСОБЕННОСТИ: все члены Совета имеют высокий ранг в Церкви Плотского Экстаза. Некоторые из них являются тайными членами Общества Эхо.

СОЮЗНИКИ: Синие Мундиры, Церковь Плотского Экстаза, Пламенный Круг, лорд Скарлок, Бригада, Возчики, Искрильщики, Основатели.

ВРАГИ: Имперская Армия, инспекторы, Министерство Распределения, Смирившиеся.

ПОЛОЖЕНИЕ: трое членов Совета (Боумор, Келлланд и Роуэн) объединились против Стренгфорда и пытаются убрать его семью из Совета. Данвиль и Пендерин пока не определились со стороной. Удастся ли заговорщикам подстроить скандал, предъявить ложное обвинение или убить Стренгфорда? Или Стренгфорд выстоит и сам уничтожит врагов?

ЗАБЛУДШИЕ	РАНГ I	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Группа бывших проходимцев и солдат, взявшаяся защищать обижённых и обездоленных</i>	Уничтожать рабочие дома с ужасными условиями (повторяется)	4

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в переоборудованном железнодорожном вагоне. Нищие улицы Углища и Трущоб.

ПЕРСОНАЖИ: **Кортланд:** глава (*идеалист, прямолинейный, опрометчивый*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: очень опытная шайка бывших опасных громил, убийц и имперских солдат.

Особенности: все Заблудшие сделали в своей прошлой жизни что-то ужасное и сейчас ищут способ искупить совершённые грехи. Каждый из них держит под кроватью горку камней: по камешку за каждый грех, который предстоит уравновесить добрым делом.

Союзники: трудящиеся из работных домов, горожане из Углища и Трущоб, Вороны.

Враги: бригадиры работных домов, Синие Мундиры, Мясники.

Положение: Заблудшие сейчас сосредотачивают усилия на Углище, запугивая и избивая особенно жестоких бригадиров в работных домах. Нападения Заблудших способствовали тому, чтобы окреп уже формирующийся в районе профсоюз, а местные патрули Синих Мундиров начинают просить подкрепления из других районов. Меж тем бригадиры в Углище готовы немало заплатить тем, кто избавит их от Заблудших.

ИСКРИЛЬЩИКИ	РАНГ IV	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Инженеры, обслуживающие разрядные барьеры. Осваивают новейшие технологии и часто погружаются в опасные исследования	Разработать альтернативное топливо	12

Территория: огромный комплекс мастерских, заводов и лабораторий в Углище.

Персонажи: **Уна Фаррос:** преподаватель в Университете Старого города (любопытная, самодовольная, знаменитая).

Важные ресурсы: электроплазменные генераторы, городская система освещения, разрядные барьеры, а также связанные с ними устройства и системы по всему городу.

Союзники: Городской Совет, левиафанобои, Министерство Распределения.

Враги: Общество Эхо, Смирившиеся, Основатели.

Положение: в течение веков Искрильщики тайно работали над созданием альтернативного топлива, способного заменить кровь левиафанов, питающую разрядные барьеры Империи. Несколько исследователей подошли к цели очень близко, но каждый раз они гибли от «несчастных случаев», а их работа оказывалась уничтоженной. Наверняка это дело рук знати, удерживающей власть благодаря левиафанобойному промыслу. Но всегда находится энтузиаст, вновь берущийся за работу, пусть даже с риском для жизни. Справятся ли они на этот раз или вновь падут жертвами подручных элиты?

КРАСНЫЕ КУШАКИ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Ирувийская школа фехтования, занимающаяся в том числе преступной деятельностью	Уничтожить Гасильщиков	8
	Стать хозяевами Вороньего перекрёстка	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в храме школе фехтования. Красные Кушаки владеют несколькими наркопритонами на Вороньем перекрёстке и в порту.

Персонажи: **Майлера Клев:** глава (хитрая, безжалостная, образованная, коллекционер произведений искусства).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: небольшой контингент великолепных фехтовальщиков. Хороший алхимик и доступ к множеству зелий и эссенций.

ОСОБЕННОСТИ: среди Красных Кушаков есть несколько сыновей и дочерей ирувийской знати и дипломатов, живущих в Даскволе. Они вместе тренируются в школе, а порой участвуют в делах банды. Могущественные семьи готовы пойти на многое, чтобы наказать любого, кто причинит вред их детям.

Союзники: Ирувийское консульство, Общество Эхо, докеры, Возчики, инспекторы.

ВРАГИ: Гасильщики, Синие Мундиры, Гондольеры.

ПОЛОЖЕНИЕ: Красные Кушаки и Гасильщики ведут войну за территорию, а также чтобы отомстить за уже погибших. Майлера вербует каждого годного бойца в районе, пополняя свои ряды, и не принимает отказа. Ты либо с ней, либо против неё. У Красных Кушаков отличные связи: их бывшие ученики есть в Ирувийском консульстве, Обществе Эхо и среди инспекторов.

ЛЕВИАФАНОБОИ	РАНГ V	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Храбрые капитаны и моряки, бросающие вызов огромным чудовищам Пустого моря, чтобы выкачивать из них кровь для переработки в электроплазму	Найти новые охотничьи угодья	12
	Запасы кончаются	12

ТЕРРИТОРИЯ: огромные причалы для крупных левиафанобойных судов, а также примыкающие к ним доки для строительства и ремонта. Несколько частных кровеперерабатывающих станций для перегонки доли капитанов.

Персонажи: **лорд Стренгфорд:** капитан (безжалостный, высокомерный, испорченный). **Леди Клэйв:** капитан (лихая, жестокая, искусная). **Леди Анхаят:** ирувийский капитан (уверенная, очаровательная, авантюристка).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: левиафанобойный флот (каждый корабль принадлежит знатному дому, который его построил и командует им). Множество подручных: опытные моряки, инженеры - Искрильщики, мистики-демонологи и штурманы, привычные к Пустому морю. Отряды морской пехоты, защищающие корабли и их ценный груз в море и в порту.

Союзники: Городской Совет, Церковь Экстаза, моряки, докеры, Искрильщики.

ВРАГИ: Точильщики, Министерство Распределения, Общество Эхо.

ПОЛОЖЕНИЕ: капитаны знают ужасную тайну: на нынешних охотничьих территориях левиафаны почти исчезли. Бессмертные существа, чьи перемещения по Пустому морю были столь предсказуемы, стали куда-то мигрировать. Нужно найти, куда именно, пока не кончился запас крови левиафанов. Под угрозой разрядные барьеры и само выживание человечества.

МГЛИСТЫЕ СЁСТРЫ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Таинственные домоседки, про которых ходят слухи, что они занимаются оккультизмом	Подмять под себя всю торговлю призраками в городе	6
	Заполучить магические секреты (повторяется)	4

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в прекрасной старой усадьбе, на территории которой также находятся руины древнего храма и подземный канал под ними. Аптекари и знахари, работающие на них.

ПЕРСОНАЖИ: у Сестёр нет единственного лидера, а их истинные имена неизвестны. **Рослин:** служанка (*терпеливая, верная, оккультистка*), обычно имеет дело с внешними контактами. **Ирелен:** искровый инженер (*верная, загадочная, маниакальная*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: частный электроплазменный генератор, разрядные барьеры, контейнеры для духов. Множество духов на службе.

ОСОБЕННОСТИ: точное число сестёр неизвестно. Ходят слухи, что они сами древняя семья духов, захватывающих тела. Другие считают их вампирами. Все знают, что если войти к ним в дом, то никогда не выйдешь.

Союзники: забытые боги, Основатели.

ВРАГИ: Смотрители Духов, Смирившиеся.

ПОЛОЖЕНИЕ: Сёстры уже несколько десятилетий медленно и тайно прибирают к рукам всю торговлю пойманными духами и эссенциями духов в Даскволе. Между ними и полным контролем над рынком есть всего несколько конкурентов. Стоит ли за их приобретением духов какой-то хитрый план или же затворниц просто интересует богатство и власть?

МИНИСТЕРСТВО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ	РАНГ V	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Государственное учреждение, отвечающее за все перевозки между городами, за распределение продуктов питания и других жизненно важных ресурсов	Получить контроль над левиафанобоями	12

ТЕРРИТОРИЯ: железные дороги Империи. Лучистые фермы, питомники угрей и другие пищевые предприятия в городе.

Персонажи: **лорд Дальмор:** исполнительный директор дасквольского филиала (*властный, интеллигентный*). **Леди Слэйн:** начальник службы движения (*проницательная, неуловимая, результативная*). **Капитан Ланнок:** командир наёмников (*хитрый, безжалостный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: флот из грузовых кораблей и их конвоев. Немалая казна, сформированная из налоговых и лицензионных сборов. Дорожники, обслуживающие поезда. Частная компания наёмников, отвечающая только перед министерством.

Союзники: Мясники, Имперская армия, Дорожники, Искрильщики.

Враги: левиафанобои.

ПОЛОЖЕНИЕ: Руководители Министерства полагают, что левиафанобои слишком важны для общества, чтобы оставлять их под контролем склочных аристократических домов, увлечённых мелочным соперничеством и вендеттами. Министерство направило целый ряд агентов, чтобы с помощью шпионажа, саботажа и интриг захватить контроль над левиафанобоями и передать их под управление Министерства.

МЯСНИКИ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Банда громил, пользующихся топориками и крюками для мяса	Запугать судей, чтобы те выпустили на свободу заключённых соратников	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в мясницкой лавке. Скотопригонный двор и бойня. Арены для бойцовых животных и игорные притоны. Несколько запуганных торговцев и предпринимателей, с которых Мясники собирают дань.

Персонажи: **Тарвул:** глава, сидит в тюрьме (*свирепый, высокомерный, семейственный*). **Эрин:** командир, сестра Тарвула (*уверенная, смертоносная, честолобивая*). **Коран:** бандит, сын Тарвула (*лютый, верный, немногословный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: крупная шайка кровожадных мясников. Свора жутких собак.

ОСОБЕННОСТИ: у мясников репутация кровожадных маньяков, нередко оставляющих изрубленные на куски трупы на видном месте. Многие недоумевают, почему Синие Мундиры закрывают на такую жестокость глаза.

Союзники: Синие Мундиры, Министерство Распределения.

ВРАГИ: Ульф Железный, Заблудшие, горожане с Вороньего перекрёстка и из порта.

Положение: и Эрин, и Коран хотят взять банду под свой личный контроль либо когда Тарвул состарится (что случится скоро), либо силой захватив его место. Друг друга они не любят, и родство не удерживает их от борьбы. Остальная банда хочет продолжать давить на судей, чтобы те выпустили из Крючьев Тарвула и нескольких других членов банды.

НЕВИДИМКИ	РАНГ IV	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Криминальная организация, предположительно имеющая влияние во всём пресуптупном мире. Членство тайное</i>	Внедриться в ряды Смотрителей Духов	8
	Завести филиалы в других городах	8

Территория: множество притонов, рэкет по всему городу. Почти никто из жертв не знает, что платит именно Невидимкам. Несколько богатых домов, используемых как убежища.

Персонажи: **Башня:** глава. **Звезда:** капитан. **Грулл:** бандит средней руки с честолюбивыми замыслами, маскируется под извозчика.

Важные ресурсы: полчища бандитов, воров и убийц, появляющихся по первому зову своих таинственных боссов.

ОСОБЕННОСТИ: идеальная секретность Невидимок обеспечивается магическими ритуалами. Ключевые члены группы узнают друг друга при помощи резонансного второго зрения. На любого чужака, узнавшего личность Невидимки, действуют чары, быстро стирающие из памяти это воспоминание.

Союзники: Синие Мундиры, тюрьма Крючья, забытые боги, Шифровальщики.

ВРАГИ: Писаки, Улей, Смотрители Духов.

Положение: Невидимки мечтают о могуществе и власти Смотрителей Духов, которые хранят свои тайны ничуть не хуже и до сих пор оказывались неуязвимы для шпионов. Башня и Звезда намерены внедрить-таки в организацию своих агентов, чтобы захватить Смотрителей изнутри.

ПЛАМЕННЫЙ КРУГ	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Тайное общество антикваров и учёных. Служит прикрытием для вымогателей, убийц, мошенников и иных тёмных личностей	Собрать все древние артефакты Котара	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в клубе «Центуралия», что в Шести Башнях.

ПЕРСОНАЖИ: семеро (руководители): **Эльстера Аврати:** ирувийский дипломат (*скрытная, любезная*), **леди Дрейк:** судья (*коварная, безжалостная*), **Раффелло:** художник (*духовидец, маниакальный*), **лорд Мора:** аристократ (*бесчувственный, недоверчивый*), **леди Пендерин:** аристократка (*очаровательная, терпеливая*), **мадам Тесслин:** хозяйка борделя (*искушённая, неуловимая*), **Харвейл Брogan:** владелец клуба (*хитрый, немногословный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: огромная казна из пожертвований богатых членов общества. Впечатляющая коллекция древних артефактов, карт и эфемерид. Прекрасно обученная и неболтливая частная охрана.

ОСОБЕННОСТИ: один из семерых — замаскированный демон.

СОЮЗНИКИ: Забытые боги, Общество Эхо, Городской Совет, Основатели.

ВРАГИ: Улей, Серебряные Гвозди.

ПОЛОЖЕНИЕ: У Круга есть прекрасная библиотека с составленными каталогами магических артефактов и ценных сокровищ, пропавших, когда Утеранный район был оставлен за пределами разрядного барьера. Особенно их интересуют останки Котара, легендарного то ли чародея, то ли демона, то ли героя, мумифицированного перед Катаклизмом. Источники гласят, что Глаз, Рука и Сердце Котара хранят великую силу для тех, кто осмелится ими воспользоваться.

ПРИВИДЕНИЯ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Таинственная команда воров и шпионов в масках	Завербовать себе хороших воров	8
	Найти магического союзника	6

ТЕРРИТОРИЯ: охотничьи угодья Привидений находятся в основном на Шёлковом Берегу и на Ночном рынке. Они специализируются на воровстве предметов роскоши и сборе нужной клиентам информации для шантажа.

ПЕРСОНАЖИ: **Шифер:** глава (*искушённый, лихой, скрытный*). **Петля:** специалист-оценщик (*маниакальный, угрюмый, скрытный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: некоторое количество тайных убежищ на крышах. Тайное логово в башне на Шёлковом Берегу. Всевозможное воровское снаряжение для взлома.

ОСОБЕННОСТИ: каждый член банды носит маску и скрывает своё истинное имя под кличкой. Между собой общаются на особом языке жестов.

Союзники: Возчики.

ВРАГИ: Синие Мундиры, инспекторы, Улей.

ПОЛОЖЕНИЕ: Привидения недавно удачно ограбили роскошный бордель в Ночном рынке и в процессе прихватили частную коллекцию карт одного левиафанобоя. На карте отмечены тайные охотничьи угодья, где наверняка будут левиафаны. Корабль «Штормовой дворец» будет там промышлять в ближайший сезон. Привидениям эта карта без надобности, но другой охотник на левиафанов может отдать за неё целое состояние. Привидения сейчас ищут подходящего клиента, чтобы по-тихому продать это сокровище.

СЕРЕБРЯНЫЕ ГВОЗДИ	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Компания наёмников-сиверосцев, пошедших против закона после окончания Войны за единство. Известные убийцы призраков	Уничтожить духов в Утерянном районе	8
	Взять под контроль Утерянный район	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в большом постоялом дворе «Мустанг», а также его отличные конюшни.

ПЕРСОНАЖИ: **Сереш:** глава (*смелый, наглый, строптивый*). **Тухан:** главный разведчик (*смелый, коварный, очаровательный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: полная конюшня прекрасных сиверосских лошадей: смелых, быстрых, обученных для охоты на духов и боёв с ними. Магические копыя.

ОСОБЕННОСТИ: каждый член организации носит кольцо, сделанное из серебряного гвоздя, защищающее от захвата тела духами. У них у всех есть талант **ИСТРЕБИТЕЛЬ ПРИЗРАКОВ** (как у головореза).

Союзники: Имперская армия, моряки, Сиверосское консульство.

ВРАГИ: Пламенный Круг, Точильщики, Сковланское консульство, сковланские беженцы, Смотрители Духов.

ПОЛОЖЕНИЕ: благодаря опыту выездов в мёртвые земли в Сиверосе, Серебряные Гвозди отлично справляются с вылазками в запретный Утерянный район за разрядным барьером. Как только им удастся прогнать или уничтожить самых опасных духов, Серебряные Гвозди смогут установить там свою власть и заполучить себе все оставленные там сокровища и артефакты. Смотрители Духов сейчас контролируют доступ в Утерянный район и всеми силами стараются не пускать туда Серебряных Гвоздей, да и всех остальных тоже.

СЕРЫЕ ПЛАЩИ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Бывшие Синие Мундиры, которые встали на преступный путь после подложных обвинений и увольнения из городской стражи</i>	Закрепить за собой территорию Шести Башен	8
	Отомстить за своё изгнание	8

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в подвале сожжённого отделения городской стражи. Несколько квартир над табачной лавкой в Шести Башнях. Бойцовая яма и игорный притон.

Персонажи: **Несса:** глава (*щепетильная, лихая*). **Комод:** заместитель (*наглый, лютый*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: Серые Плащи привлекли в свою команду и других бывших стражников, собрав крупную и хорошо подготовленную шайку. У них есть старая форма и значки, которые они порой используют, чтобы выдавать себя за стражу.

Союзники: инспекторы.

Враги: Синие Мундиры, лорд Стренгфорд (*левиафанобои*).

ПОЛОЖЕНИЕ: Серые Плащи — бывшие Синие Мундиры, обвинённые в преступлении, совершённом их собственным начальством. Разумеется, они брали взятки и, как и все, втихую подворовывали казённые деньги, но они не поджигали отделение стражи и не уничтожали улики по делу против лорда Стренгфорда (главы левиафанобоев). Несколько работающих над делом инспекторов знают правду, но ничего пока не могут доказать. Лорд Стренгфорд готов немало заплатить, чтобы эти концы навсегда ушли в воду.

СИНИЕ МУНДИРЫ	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Городская стража Дасквола. Считаются самой паскудной бандой в городе. Коррумпированы и жестоки</i>	Получить больший бюджет, лучшее оружие и снаряжение	8

ТЕРРИТОРИЯ: объявляют своей территорией весь город, но в Белой Короне их влияние сильно ограничено: там стоит имперский гарнизон под командованием лорда-губернатора.

Персонажи: **командор Клееланд:** главный комиссар городской стражи (*продажный, жестокий, высокомерный*). **Капитан Михтер:** главный инструктор (*честолюбивый, лютый, уверенный*). **Капитан Вэйл:** интendant (*верный, проницательный, немногословный*).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: множество крупных шаек злобных громил в униформе. Бронированные экипажи и патрульные лодки на каналах. Места публичных наказаний (позорный столб, колодки, висячие клетки).

Особенности: Синие Мундиры делятся на подразделения по районам, и эти подразделения ожесточённо соперничают друг с другом. Начальство это поддерживает иногда беззлобно, иногда агрессивно.

Союзники: Городской Совет, Мясники, Вороны, тюрьма Крючья, лорд Скарлок, Невидимки.

Враги: Имперская Армия, многие преступные организации.

Положение: Синие Мундиры очень завидуют элитному снаряжению и транспорту Имперской Армии. Они хотят снарядиться не хуже, чтобы внушать ещё больший страх своей добыче.

ЛОРД СКАРЛОК	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Очень древний аристократ. Говорят, он бессмертен, подобно Императору. Возможно, вампир или волшебник. Одержим магическими секретами</i>	Исполнить долг перед Сетаррой	12
	Добывать магические секреты (повторяется)	6

Территория: тайное логово вне города. Разваливающееся имение в Шести Башнях, а также катакомбы под ним. Целый ряд предприятий и культовых сооружений в городе. Зачем Скарлок их приобретает знает только он.

Персонажи: **лорд Скарлок** (загадочный, бесчувственный, оккультист, старомодный) частное лицо, но его могущество ставит его на одну доску с организацией. Он в одиночку сопоставим по силе с отрядом с масштабом 3, т. е. в конфликтах равен крупной шайке в 20 человек.

Важные ресурсы: внушительная коллекция оккультных и магических вещей и книг. Древний демонический храм.

Особенности: Скарлок идеально защищён от духов. Призраки его не слышат, не видят и не могут причинить ему вред. Двигается он совершенно бесшумно, а порой на нём бывает трудно сосредоточить взгляд.

Союзники: Городской Совет, Синие Мундиры, инспекторы, забытые боги.

Враги: Смотрители Духов, Бессмертный Император.

Положение: Лорд Скарлок связан древней магией с демоном Сетаррой. Кто из них господин, а кто слуга? За столетия они много раз менялись ролями. Сейчас Скарлок должен исполнить свой долг перед Сетаррой. Сетарра нашла в гавани города гнездо морских демонов, заключённых в камень и магически скованных во времена Катаклизма. Она хочет их освободить, чтобы увидеть, как демонический гнев падёт на мир людей. Или Скарлок поможет ей в этом, или его ждёт ужасная участь.

СМИРИВШИЕСЯ	РАНГ III	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Союз духов, не потерявших разум от ярости с течением времени	Внедриться в Городской Совет	8
	Внедриться в Церковь Экстаза	8

ТЕРРИТОРИЯ: нет.

ПЕРСОНАЖИ: Смирившиеся вселились в нескольких важных граждан Дасквола. Точный список неизвестен.

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: некоторое количество хорошо скрытых колодцев духов по всему городу и в мёртвых землях. Из них Смирившиеся получают магическую энергию, помогающую им выжить.

ОСОБЕННОСТИ: духи из Смирившихся, в отличие от многих своих братьев, не обезумели и не одержимы местью. Они могут контролировать тех, кем завладели, сколько угодно времени без всяких побочных эффектов.

СОЮЗНИКИ: Городской Совет, Гондольеры.

ВРАГИ: Церковь Экстаза, Смотрители Духов, Искрильщики.

ПОЛОЖЕНИЕ: Смирившиеся очень мудры, за ними опыт веков. Они полагают себя идеальными правителями, в которых нуждается Город мрака. Несколько членов Городского Совета вступили в Общество Эхо и скоро станут уязвимы для захвата их тел Смирившимися. Все эти люди являются также высокопоставленными последователями Церкви Плотского Экстаза, что даёт Смирившимся возможность внедриться и в эту организацию.

СМОТРИТЕЛИ ДУХОВ	РАНГ IV	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Охотники в бронзовых масках, уничтожающие бродячих духов. Управляют Колокольным крематорием, исследуют добытые в мёртвых землях вещи. Членство в обществе тайное	Выявить шпионов	8

ТЕРРИТОРИЯ: Колокольный крематорий. Усадьба Главного Смотрителя в Белой Короне.

ПЕРСОНАЖИ: никто из Смотрителей не известен широкой публике члены этой организации анонимны и обычно родом не из Города мрака. Вместо имён они пользуются прозвищами. Смотритель по прозвищу **Бакорос** порой читает лекции на факультете Бессмертного Знания в Академии Дасквола, но под этим прозвищем могут скрываться сразу несколько человек.

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: колокола смерти, которые звонят, когда в городе кто-то умирает, а также похоронные вороны, вылетающие на поиски тела (древние, оккультные). Множество опытных мистиков-подруч-

ных. Великолепное фантомологическое и искрильное оборудование, включая несколько автоматов охотников на духов.

ОСОБЕННОСТИ: имена членов организации Смотрителей тщательно скрываются, все они действуют анонимно. Им запрещено поддерживать связи с семьёй и близкую дружбу с кем-то, кроме других Смотрителей.

Союзники: Церковь Экстаза, сталкеры мёртвых земель.

ВРАГИ: Мглистые Сёстры, Гондольеры, лорд Скарлок, Серебряные Гвозди, Невидимки, Общество Эхо, Смирившиеся.

Положение: Смотрители Духов знают, что враг пытается внедриться в их ряды (но не знают ещё, что это Невидимки). Они готовят ловушку для шпионов, чтобы раскрыть и уничтожить их.

СТАЛКЕРЫ МЁРТВЫХ ЗЕМЕЛЬ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Заключённые из Крючьев и отчаянные наёмники, выходящие за пределы разрядных барьеров	Получить помилование (повторяется)	8

Территория: несколько освоенных мест в мёртвых землях, защищённых от духов древними ритуалами. Охотничьи угодья, где можно добывать животных, выживших в Катаклизме.

Персонажи: **леди Шип:** глава (помешанная, храбрая, заботливая). **Рихтер:** охотник (терпеливый, немногословный, смертоносный).

Важные ресурсы: генераторы, разрядные крюки, газовые маски, цистерны с воздухом и прочее снаряжение, важное для выживания в мёртвых землях. Загадочная древняя книга по ритуальной магии.

ОСОБЕННОСТИ: духи довольно часто пытаются захватить их тела. Сталкеры либо справляются с этим, либо сходят с ума и пропадают в тёмной пустыне. Те, что держатся при леди Шип, хорошо адаптировались и испытывают минимальные неудобства при вселении в них духов.

Союзники: забытые боги, Гондольеры, Смотрители Духов.

ВРАГИ: тюрьма Крючья.

Положение: иногда к осуждённым на смерть проявляют «милосердие» и отпускают их в мёртвые земли, а не казнят в Крючьях. Благодаря леди Шип и её сталкерам некоторые из них не погибают: их подбирают и обучают выживать и охотиться в мёртвых землях. Сталкеры охотятся за потерянными артефактами и сокровищами, которые позже продаются или обмениваются в городе. Иногда таким образом удаётся купить помилование и вернуться к жизни под защитой барьеров.

ТОЧИЛЬЩИКИ	РАНГ II	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Свирепая банда из бывших докеров и работников кровеперегонного (перерабатывающего кровь левиафанов) завода из Сковлана	Сформировать команду и украсть боевой корабль	12
	Собрать деньги для войны	12

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира на заброшенном складе в порту, причал в подземном канале.

ПЕРСОНАЖИ: **Хаттон:** глава (уверенный, непостоянный). **Серси:** заместитель (калека, строптивый). **Деррет:** самый суровый боец банды (огромный, хитрый).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: несколько небольших лодок. Взрывчатка и инструменты для сноса.

ОСОБЕННОСТИ: тела многих Точильщиков подверглись изменениям из-за токсичных дождей, что идут над Блокпортом.

СОЮЗНИКИ: Ульф Железный, докеры.

ВРАГИ: Синие Мундиры, Имперская Армия, левиафанобои, моряки, Серебряные Гвозди.

ПОЛОЖЕНИЕ: в городе Блокпорте на севере Сковлана перерабатывается 90% всей демонической крови, добываемой дасквольскими левиафанобоями. Добытчики оставляют там сырьё, загружаются переработанным продуктом и возвращаются в Дасквол чиниться и пополнять команды, поредевшие во время охоты. Огромные кровеперегонные заводы заполняют небо Блокпорта густыми облаками вонючего токсичного дыма, которые иногда проливаются кислотными дождями. Группа докеров и работников заводов перебралась в Дасквол, чтобы собрать армию и снарядить военный корабль, позволяющий захватить власть в Блокпорте и уничтожить имперские заводы. Они называют себя Точильщиками. Чтобы добыть денег для своего предприятия, Точильщики занялись преступной деятельностью, в первую очередь грабежами и угоном грузовых барж по всему городу.

ТУМАННЫЕ ГОНЧИЕ	РАНГ I	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
Команда перевозчиков, ищущая покровителя	Уничтожить перевозчиков-конкурентов	8
	Найти постоянного покровителя	12

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира у причала в подземном канале. Северный и Восточный пути по городским каналам. Северный маршрут по Пустому морю. Источники снабжения в Старом Северном Порту.

ПЕРСОНАЖИ: **Маржетта Вэйл:** глава (немногословная, бесчувственная, бесстрашная). **Медведь:** заместитель (лютый, угрюмый, наглый). **Голди:** штурман (расчётливая, терпеливая, уверенная).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: средних размеров пароход «Туманная гончая». Команда из опытных, крепких, суровых, тёртых жизнью моряков — все они когда-то ходили на грузовых судах через Пустое море, но остались без работы из-за новых железных дорог. Обширные запасы имперских транспортных и грузовых документов: часть настоящие, часть поддельные.

ОСОБЕННОСТИ: Вэйл и её команда пережили немало путешествий через Пустое море. Они замкнуты в своей среде и недоверчивы ко всем, кто не зарекомендовал себя в путешествиях. Но они надёжны и верны тем, кто заслужил их доверие.

Союзники: докеры, Гасильщики.

ВРАГИ: Синие Мундиры (патрули на каналах), Коршуны (перевозчики-конкуренты, ранг I).

ПОЛОЖЕНИЕ: Вэйл со своей командой освоила северные пути перевозки контрабанды в Город мрака и из него. Сейчас Туманные Гончие пытаются поглотить или уничтожить немногих оставшихся конкурентов на своей территории, а также договориться о постоянной работе с клиентом, которому нужен устойчивый поток контрабанды.

УЛЕЙ	РАНГ IV	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Гильдия купцов, тайно промышляющая контрабандой. Названа в честь своего символа — золотой пчелы</i>	Взять рынок контрабанды под контроль	8
	Отомстить за убийство Рорика	6

ТЕРРИТОРИЯ: множество лавок, таверн, кафе, складов и иных торговых зданий по всему городу. Штаб-квартиры нет.

ПЕРСОНАЖИ: **Джера Маха:** глава (смелая, стратег, уверенная). **Карт Оррис:** командир наёмников (безжалостный, проницательный, завистливый).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: большая казна. Элитная наёмная охрана. Множество грузовых кораблей, вагоны, кареты и целые частные поезда.

ОСОБЕННОСТИ: Улей известен тем, что избегает иметь дело с любой магией и оккультистами. Среди его членов популярна Церковь Экстаза.

Союзники: Министерство Распределения, консульство Кинжальных островов.

ВРАГИ: Пламенный Круг, Невидимки, Вороны, Привидения.

ПОЛОЖЕНИЕ: Джера Маха выросла беспризорницей на Кинжальных островах. Она освоила секреты жизни контрабандиста, пробивая себе место получше в каждой банде, пока не добралась до Дасквола. Сформировав в городе (и даже в Министерстве Распределения) сеть поставщиков и распространителей, она намерена взять под контроль весь рынок контрабанды. Маха была близка (многие считают, что в романтическом смысле) с Рориком, главой Ворон, которого недавно убила его заместительница.

УЛЬФ ЖЕЛЕЗНЫЙ	РАНГ I	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Внушающий страх сковланец, недавно прибывший в Мрак и готовый драться за территорию</i>	Захватить территорию банды	6
	Увеличить свой ранг	4

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в таверне «Старая кузня», состоящая из комнат, мастерской и стойла. Игорный притон.

Персонажи: **Ульф Железный:** глава (безжалостный, свирепый, смелый). **Хавид:** заместитель (безжалостный, непостоянный, хитрый).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: мелкая, но свирепая шайка громил.

ОСОБЕННОСТИ: после Войны за единство Ульф стал беженцем. Он не доверяет местным акоросцам, как и любому, кто проявляет значительную лояльность имперскому правительству. Зато он легко доверяет сковланцам.

Союзники: Точильщики.

ВРАГИ: граждане Углища, Мясники.

ПОЛОЖЕНИЕ: Ульф недавно прибыл в Дасквол искать удачи на его улицах. Его банда успешно устроила несколько погромов с мародёрством, а теперь готовится заняться рэкето́м. Поскольку сковланских беженцев в городе всё больше, коренные жители начали проявлять недовольство, и на дверях магазинов и заведений появляются надписи «сковланцам вход воспрещён». Как только Ульф об этом узнает, он впадёт в бешеную ярость и наверняка поведёт свою банду на войну с любыми акоросцами, что рискнут встать у него на пути.

ЦЕРКОВЬ ПЛОТСКОГО ЭКСТАЗА	РАНГ IV	СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ
<i>Государственная религия, насколько это применимо в местных реалиях. Её адепты почитают телесную жизнь и отвергают порочный мир духов. Практически тайное общество</i>	Раскрыть секрет восхождения	12
	Истребить Смирившихся	12

ТЕРРИТОРИЯ: Санкториум, кафедральный собор в Самоцветах. Множество мелких церквей по всему городу.

Персонажи: **Преподобный Роуэн:** глава (верующий, решительный, духовидец). **Наставник Данвиль:** исследователь магических вопросов (свободомыслящий, маниакальный, загадочный).

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: огромная сокровищница из собираемой с горожан десятины. Крупные библиотеки с книгами по магии и оккультизму, мастерские, артефакты. Много подручных аколиты и пустышки, силой поддерживающие влияние Церкви.

ОСОБЕННОСТИ: фанатики добровольно становятся пустышками, чтобы «очиститься». Когда-то это было обычной практикой культа Пустого Сосуда, предшественника Церкви.

Союзники: Городской Совет, левиафанобои, Смотрители Духов.

ВРАГИ: Общество Эхо, Смирившиеся.

Положение: согласно тайному учению Церкви, самые чистые существа те, у кого вовсе нет души: демоны. Демоны бессмертны, но никогда не сходят с ума и не становятся кровожадными безумцами подобно бродячим человеческим душам или вампирам. Они совершенны, и наиболее ортодоксальные верующие стремятся уподобиться им, раскрыв секрет восхождения. В подземельях-лабиринтах под собором в Самоцветах проводится немало тёмных экспериментов и ритуалов с автоматоном, пустышками, вампирами, а иногда и демонами.



ГОРОД МРАКА: БЛАГОДЕТЕЛИ

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

- ♦ **Спогг**, игра в кости, Вороний перекрёсток.
- ♦ **Грист**, боксёрский ринг, порт.
- ♦ **Хелена**, казино «Серебряный олень», Шёлковый Берег.
- ♦ **Мастер Врин**, собачьи бега, Ночной рынок.
- ♦ **Леди Даск**, клуб усадьбы Дасков, Белая Корона.
- ♦ **Сержант Вельк**, бойцовая арена, Трущобы.

ДОЛГ

- ♦ **Родственники** (зависят от происхождения) или бывшие коллеги (зависят от прошлого).
- ♦ **Хаттон**, сковланские беженцы/революционеры, Коптилка.
- ♦ **Пламенный Крут**, тайное общество.

НАСЛАЖДЕНИЯ, БЕСПАМЯТСТВО

- ♦ **Мардин Чайка**, таверна «Дырявое ведро», Вороний перекрёсток.
- ♦ **Пакс Болин**, таверна «Мартышка с арфой», Ночной рынок.
- ♦ **Хелена**, казино «Серебряный олень», Шёлковый Берег.
- ♦ **Леди Фрейла**, бар «Императорская бочка», Белая Корона.
- ♦ **Аврик**, торговец порошками, Пригорки.
- ♦ **Ролан Воларис**, клуб «Вуаль», Ночной рынок.
- ♦ **Мадам Тесслин**, бордель «Красный фонарь», Шёлковый Берег.
- ♦ **Трэйвен**, табачная лавка, Углище.
- ♦ **Эльдрин Причард**, развлекательная баржа «Серебряный лебедь», каналы Самоцветов.
- ♦ **Бриллиант, Птичка и Блеск**, Кошачий переулоч, порт.

ПОТУСТОРОННЕЕ

- ♦ **Таинственный владелец таверны** в полузатопленном гроте возле пристаней. Загадочные проходы ведут оттуда в ещё более загадочные подземелья.
- ♦ **Отец Йорен**, Дом Плачущей Дамы, Шесть Башен.
- ♦ **Салия**, дух из Смирившихся, меняющая тела по своей прихоти.
- ♦ **Сестра Шип**, из сталкеров мёртвых земель, станция Гаддок.
- ♦ **Оджак**, тихеросский торговец с рынка на крышах, Шёлковый Берег.
- ♦ **Аранна Благословенная**, жрица забытого бога, пришвартованная в Ночном рынке баржа.

РЕЛИГИЯ

- ♦ **Мать Нарья**, Дом Плачущей Дамы, Шесть Башен.
- ♦ **Иласиль**, руины Храма забытых богов, Углище.
- ♦ **Нелисанна**, Церковь Плотского Экстаза, Самоцветы.
- ♦ **Лорд Пендерин**, Архивы Эхо, Старый город.

РОСКОШЬ, НАСЛАЖДЕНИЯ

- ♦ **Певичка**, купальни, Вороний перекрёсток.
- ♦ **Харвейл Бруган**, клуб «Центуралия», Самоцветы.
- ♦ **Трэйвен**, табачная лавка, Углище.
- ♦ **«Дандридж и Сыновья»**, эксклюзивный портной, Ночной рынок.
- ♦ **Шеф-повар Розелла**, ресторан «Золотая слива», Шесть Башен.
- ♦ **Маэстро Хеллерен**, Шпилевой театр, Белая Корона.

ДАСКВОЛ: УЛИЦЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

	Вид	Звуки	Запахи
1	Лужи воды или масла	Машины, рабочие	Кухни, печи
2	Танец теней, мерцание огней	Шелест тканей, вой ветра	Сырое дерево, гниль, мусор
3	Туман, изморозь	Смех, песни, музыка	Животные, шкуры, кровь
4	Мелькающие образы, эхо призрачного поля	Шёпот, эхо, странные голоса	Химикаты, производные левиафаньего масла, дым
5	Сажа, облака пепла, угольная пыль	Гром, шум дождя	Дождевая вода, океан
6	Электрические разряды, провода, механизмы	Колокола, куранты, портовые гудки	Озон, разряды электроплазмы

ОБСТАНОВКА

1	Темно или холодно
2	Ярко или оживлённо
3	Тихо или изысканно
4	Заброшено или запустело
5	Тесно или шумно
6	Уютно или тепло

АНТУРАЖ

Сети, верёвки
 Ящики, коробки
 Тросы, цепи
 Водосточные трубы
 Насос
 Стальные бочки

Гора кирпичей
 Железная ограда
 Деревянные доски
 Обработанный камень
 Отдельные булыжники
 Вёдра с цементом

Канализационный люк
 Гниющий мусор
 Грязные лужи
 Брошенный хлам
 Падаль и вороны
 Обрывки бумаги

Экипажи, тележки
 Пришвартованные лодки
 Грузовая баржа
 Гондолы
 Вагоны

Подъёмный кран
 Тюки с грузом
 Слитки металла

Промышленный горн
 Уголь/топливо
 Урна

Фонари
 Электропровода
 Распределительные коробки
 Сторожевая вышка с прожектором
 Башня с часами
 Пункт для посыльных

Мёртвые деревья
 Памятник, фонтан
 Замшелые развалины
 Разрушенное здание
 Хлипкая лачуга

Баррикада
 Ворота
 Пропускной пункт
 Гора обломков
 Шлюз на канале
 Разрядный барьер

Лоток с едой
 Лоток с товарами
 Бочки
 Самодельное святилище
 Стенд для новостей
 Ограждение

ФУНКЦИЯ

	1	2	3	4	5	6
1-3	Жилые дома	Мастерские	Рабочая зона	Покупки	Сделки	Гостиницы
4-5	Госучреждение	Общественное место	Энергетический комплекс	Производство	Транспорт	Досуг
6	Притоны	Развлечения	Склады	Теплицы	Наука	Искусство

ТИП

	1	2	3	4	5	6
1-3	Узкая улочка	Переулок	Извилистая улица	Неровная дорога	Мост	Канал
4-5	Крытый двор	Открытая площадь	Проспект	Тоннель	Широкий бульвар	Круговая развязка
6	Надземная	Затопленная	Подвесная	Подземная	Плавающая	Частная и закрытая

ДЕТАЛИ

	1	2	3	4	5	6
1	Металлические опоры	Чугунные ворота и ограды	Дымовые трубы	Металлические решётки, люки и двери	Заводной механизм	Висящие провода
2	Лестницы, рампы и террасы	Деревянные леса	Эстакады	Площадки на крышах	Рельсы и поезда	Тайные проходы
3	Знамёна, вымпелы	Праздничные украшения	Толпа, парад, бунт	Уличные артисты	Самодельные укрытия	Перекрёсток
4	Метки банд	Патрульные посты	Наблюдательные посты	Позорный столб, колодки	Уличный глашатай, духовидец	Стенд с новостями, объявления
5	Бродячие животные	Озеленение	Грязь, слякоть	Стройплощадка, снос	Грязный сток, испарения, дым	Нищие, беспризорники
6	Древние руины	Ухмыляющиеся гаргулы	Колокола духов, защиты	Странный пустырь	Перекрытая улица, карантин	Святилище, подношения

ДАСКВОЛ: ЗДАНИЯ

СНАРУЖИ

	1	2	3	4	5	6
МАТЕРИАЛЫ	Серый кирпич	Камень и дерево	Каменные блоки	Доски	Гипсовая плита и дерево	Металлические листы
ДЕТАЛИ	Облицовка плиткой	Литые и кованые украшения	Стекло	Отделка камнем	Деревянная отделка	Озеленение

ФУНКЦИЯ (ОБЫЧНАЯ)

	1	2	3	4	5	6
1	Барак	Постоялый двор	Таверна	Игровой дом	Наркопритон	Бордель
2	Рынок	Мастерская	Пекарня	Скотобойня	Кузница	Швейная мастерская
3	Рабочий дом	Стойла (для коз)	Пивоварня	Отделение стражи	Суд, тюрьма	Док
4	Руины	Малоэтажное жильё	Многоквартирный дом	Многоэтажное жильё	Отдельный домик	Баня
5	Святылище	Татуировщик	Врач	Бойцовые ямы	Площадь, фонтан	Грот
6	Склад	Скотопригонный двор	Фабрика	Кровеперегонный завод	Угреводческое хозяйство	Грибница

ФУНКЦИЯ (РЕДКАЯ)

	1	2	3	4	5	6
1	Крытый рынок	Ресторан	Бар	Училище	Салон	Кафе
2	Флорист	Табачная лавка	Книжная лавка	Ювелир	Портной	Галерея
3	Аптекарь	Стойла (для лошадей)	Винокурня	Виноторговец	Искусный мастер	Лодочный сарай
4	Театр	Опера	Доходный дом	Городская резиденция	Усадьба	Вилла
5	Клиника	Храм	Водохранилище	Отделение стражи	Парк	Памятник
6	Архив	Фантомолог	Банк	Алхимик	Энергостанция	Лучистый сад

ДЕТАЛИ

	1	2	3	4	5	6
1	Капающая вода	Скрипучие половицы	Рёв огня	Чадающие фонари	Гудящие электролампы	Тиканье часов
2	Растения, цветы	Картины, настенные украшения	Окна со ставнями	Тяжёлые занавески, толстый ковёр	Пыль, обломки	Ветхость
3	Ветхое, обтрёпанное	Практичная мебель, обивка	Изысканное убранство	Роскошь, комфорт	Простое убранство	Аскетизм
4	Лестницы, винтовые и приставные	Потайные двери	Технические галереи	Световые люки	Балкон	Подвал
5	Холодно, сквозняки	Тихо, спокойно	Уютно, тепло	Просторно, со сводами	Тесно, с низким потолком	Шатко, ненадёжно
6	Странные устройства	Загадочные артефакты	Старые руны, обереги от духов	Собрание диковинок	Старомодная обстановка	Святылище, алтарь

ПРЕДМЕТЫ

Грифельная доска,
парты, бумага
Карты, схемы,
диаграммы
Книги, свитки, стеллажи
Лампа, чернильница,
письменный стол
Часы, шкафчик, полки
Стол, стулья, блокноты
Кровать, комод, трюмо
Койки, табуретки,
сундуки
Таз, кувшин, зеркало
Диван, тахта,
музыкальная шкатулка
Кушетки, стол, лампы
Занавески, подушки

Кухонный стол,
раковина, шкафы
Плита, горшки,
сковородки, посуда
Обеденный стол,
стулья, приборы
Доска для игр, карты,
кости
Кладовка, специи, крю-
ки для мяса
Вино, пиво, виски

Постамент, статуя,
картины
Птица в клетке, перо,
дневник
Колокольчик, книга,
свеча
Очаг, ковёр, кресло

Портьеры, вазы, цветы
Инструменты, ноты

Медицинские
инструменты, стул
для осмотров
Горелка, химическая
посуда
Верстак, инструменты,
тряпки
Оружие, боеприпасы

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

1–3: акоросоц
4–6: иностранец

ИНОСТРАНЦЫ

1–2: сковланец
3: ирувиец
4: житель

Кинжалных
островов

5: сиверосоц

6: тихеросоц

У каждого тихеросоца
есть демоническая
особенность: кошачьи
глаза, когти, перья
вместо волос и т. д.

ОДЕЖДА

Треуголка
Длинное пальто
Капюшон и вуаль
Короткий плац
Вязаная шапочка
Узкий жакет
Плац с капюшоном
Высокие сапоги
Рабочие сапоги
Маска и мантия
Костюм-тройка
Рубашка с воротом
Подтяжки
Потёртая куртка
Блузка и юбка
Широкий пояс
Приталенное платье
Тяжёлый плац
Плотная шинель
Мягкие ботинки
Летающие шелка
Элегантные брюки
Вощёная куртка
Длинный шарф
Кожаные штаны
Облегающий костюм
из кожи угря
Меха и шкуры
Мундир
Тряпье
Лосины,
брюки в обтяжку
Передник
Толстые перчатки
Маска
Пояс для инструментов
Костыли
Трость
Инвалидная коляска

ЛЮДИ

Чтобы получить число от 11 до 66 (и свериться
с таблицей на следующей странице), бросьте ку-
бик дважды.

ВНЕШНОСТЬ

1–2: МУЖЧИНА		3–4: ЖЕНЩИНА		5: СКРЫТА ИЛИ ТРУДНО ОПРЕДЕЛИТЬ		6: БРОСЬТЕ ЕЩЁ РАЗ
1	2	3	4	5	6	
1	Крупный	Миловид- ный	Бывалый	Точёный	Симпатич- ный	Атлетич- ный
2	Худой	Тёмный	Учтивый	Крепкий	Изящный	В шрамах
3	Костля- вый	Потрё- панный	Грубый	Полный	Жилистый	Эффект- ный
4	Низень- кий	Высокий	Привлека- тельный	Дикий	Эlegant- ный	Сутулый
5	Милый	Неброс- кий	Старый	Юный	Стильный	Странный
6	Урод- ливый, калека	Очки, монокль	С про- тезом, увечный	Длинные волосы, борода, парик	Короткая стрижка, лысый	Татуиров- ки

ЦЕЛИ

	1	2	3	4	5	6
1–3	Богатство	Власть	Влияние	Престиж, слава	Контроль	Знание
4–5	Удоволь- ствие	Мечь	Свобода	Достиже- ния	Счастье	Дурная слава, страх
6	Уважение	Любовь	Перемене- ны	Хаос, раз- рушение	Справед- ливость	Сотруд- ничество

ПРЕДПОЧИТАЕМЫЕ МЕТОДЫ

	1	2	3	4	5	6
1–3	Насилие	Угрозы	Переого- воры	Исследо- вания	Манипу- ляция	Стратегия
4–5	Воров- ство	Магия	Торговля	Усердная работа	Закон, политика	Саботаж
6	Махина- ции	Алхимия	Шантаж	Ко- мандная работа	Шпионаж	Хаос

ОСОБЕННОСТИ	ИНТЕРЕСЫ	ПРИЧУДЫ
11 Очаровательный	Хорошее виски, вино, пиво	Суеверный. Верит в приметы и магию чисел.
12 Бесчувственный	Хорошая еда, рестораны	Привязан к своей семье.
13 Опрометчивый	Хорошая одежда, украшения, меха	Связан браком с влиятельной семьёй.
14 Наглый	Изящные искусства, опера, театр	Шпионит на другую организацию.
15 Недоверчивый	Живопись, скульптура	Отшельник. Общаться предпочитает письмами.
16 Маниакальный	История, легенды	Огромные долги (перед банком, преступниками, семьёй).
21 Хитрый	Архитектура, мебель	Слеп к недостаткам друзей, союзников, семьи и т. д.
22 Немногословный	Поэзия, романы	Бывшая пустышка, восстановленный. Неуязвим для духов.
23 Угрюмый	Бои на арене, дуэли	Хронически болен, нуждается в регулярном уходе.
24 Лютый	Забывтые боги	Тайно (или открыто?) одержим духом.
25 Небрежный	Церковь Экстаза	Служит демону (осознанно или нет).
26 Скрытный	Общество Эхо	Гордится происхождением, традициями, языком.
31 Безжалостный	Плачущая Дама, благотворительность	Беспокоится о внешности, слухах, мнениях.
32 Расчётливый	Антиквариат, артефакты, диловинки	Злоупотребляет наркотиками или алкоголем. Часто одурманен ими.
33 Строптивый	Лошади, верховая езда	Удерживает своё место благодаря шантажу.
34 Любезный	Технологии, изобретения	Полагается на чужие советы при принятии решений.
35 Проницательный	Коллекционер оружия	Причастен к военным преступлениям во время Войны за единство.
36 Бесчестный	Музыка, танцы	Ведёт двойную жизнь.
41 Терпеливый	Охота, стрельба	Изгой в семье или организации.
42 Порочный	Готовка, садоводство	В тюрьме или под дворянским домашним арестом.
43 Искушённый	Азартные игры, карты, кости	Путешественник. Имеет знакомых за пределами Дасквола.
44 Параноик	Натурфилософия	Революционер. Замышляет против Империи.
45 Энтузиаст	Наркотики, табак, эссенции	Унаследовал своё место. Не заслуживает или не хочет его.
46 Спесивый	Любовные связи, свидания	Знаменитость. Воспет в песне/упомянут в пьесе/печати.
51 Свирепый	Вечеринки, светские мероприятия	Скандалная репутация (заслуженная или нет).
52 Покладистый	Путешествия и приключения	Окружён подхалимами и льстецами.
53 Высокомерный	Животные (птицы, собаки, кошки)	Безупречная репутация. Всеми уважаемый.
54 Уверенный	Ремесло (кожевенное и т. п.)	Полон предубеждений против какой-то культуры/религии/социального слоя.
55 Самодовольный	Корабли, лодки	Мечтатель. Радикальные взгляды на будущее.
56 Лихой	Политика, журналистика	Проклятый или преследуемый духами либо демоном.
61 Непостоянный	Книги по магии, ритуалы	Страдает сильнейшей, необъяснимой фобией.
62 Прямолинейный	Фантомология, электроплазма	Обширные познания во всех научных дисциплинах.
63 Неуловимый	Алхимия, медицина	Ведёт подробные дневники, записи, учёт.
64 Меланхолик	Эссенции, алхимия	Слепо предан группе, идеалу или традиции.
65 Загадочный	Легенды и знания о демонах	Старомоден, противостоит новым идеям.
66 Спокойный	Легенды о временах до Катаклизма	Мошенник. Немалая часть его жизни выдумка.

ПРОФЕССИИ (РАСПРОСТРАНЁННЫЕ)

1	2	3	4	5	6
1 Пекарь	Парикмахер	Кузнец	Пивовар	Мясник	Плотник
2 Каретник	Бакалейщик	Клерк	Сапожник	Бондарь	Земледелец
3 Извозчик	Красильщик	Вышивальщик	Торговец рыбой	Гондольер	Охранник
4 Кожевник	Строитель	Купец	Кровельщик	Канатчик	Ковродел
5 Слуга	Корабел	Преступник	Портной	Дубильщик	Механик
6 Лоточник	Ткач	Столяр	Козовод	Рассыльный	Моряк

ПРОФЕССИИ (РЕДКИЕ)

1	2	3	4	5	6
1 Адвокат	Архитектор	Художник	Писатель	Пристав	Пчеловод
2 Банкир	Охотник за головами	Часовщик	Куртизанка	Меховщик	Стеклодув
3 Дипломат	Тюремщик	Ювелир	Умелец	Слесарь	Судья
4 Музыкант	Врач	Водопрводчик	Печатник	Учёный	Писарь
5 Искрильщик	Сборщик налогов	Казначей	Мистик	Композитор	Приказчик
6 Капитан	Смотритель Духов	Журналист	Разведчик	Дорожник	Солдат

ИМЕНА

Адрик, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Арко, Арлин, Бранс, Брена, Брикс, Брэйнон, Брэйс, Ваурин, Вей, Велерис, Веретта, Вестер, Вестин, Вивер, Волетта, Вонд, Грайн, Дафния, Драв, Замира, Кавелль, Камелин, Кандра, Карисса, Карро, Касслин, Квесс, Келир, Клэйв, Кобб, Кориэль, Кристов, Кросс, Кроул, Лавдиус, Лаурия, Ления, Лизетта, Линтия, Лоретта, Люцелла, Майр, Мара, Милос, Морлан, Нария, Наркус, Ноггс, Одриенна, Орлан, Полония, Ремира, Рёте,

Ринг, Сесерет, Сетла, Сира, Сирен, Скэннон, Ставрул, Стив, Талита, Тена, Тесслин, Тимот, Токер, Уна, Фин, Хеллес, Хикс, Хольтц, Эдлун, Эмелина, Эшлин.

Клички

Бич, Ворона, Галька, Гвоздь, Дюжина, Жук, Звонок, Ивняк, Игла, Кирпич, Колокол, Кольцо, Крест, Крюк, Лиса, Луза, Луна, Лягушка, Молот, Мороз, Морок, Нарик, Огр, Песня, Пружина, Розга, Рубин, Сверчок, Серебряк, Скорняк, Стрелок, Таль, Тик-Так, Хват, Чертополох, Шип, Шпора, Эхо.

ФАМИЛИИ

Анхаят, Арран, Атанох, Басран, Боден, Боумен, Брикайрон, Броган, Букер, Велькер, Вэйл, Вэйлунд, Грайн, Даава, Дальмор, Данвилль, Данфилд, Джайан, Джедуин, Кардера, Карстас, Кессарин, Киль, Кинклайт, Клелланд, Клермонт, Комбер, Коулбёрн, Ломонд, Мароден, Михтер, Морристон, Пендерин, Причард, Роуэн, Севой, Скейкаллан, Сора, Слэйн, Стратмилл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос, Хайг, Хеллес, Хелльерс, Хелькер.

ДЬЯВОЛЬЩИНА

ОСОБЕННОСТИ ПРИЗРАКОВ

	1	2	3	4	5	6
1	Завистливый	Отчаявшийся	Ожесточённый	Истеричный	Игривый	Переменчивый
2	Любопытный	Лживый	Умный	Дотошный	Знающий	Очаровательный
3	Пророк	Проницательный	Честный	Разоблачитель	Наставник	Советчик
4	Активный	Территориальный	Подавляющий	Настойчивый	Смелый	Требовательный
5	Гневный	Непостоянный	Агрессивный	Дикий	Свирепый	Мстительный
6	Безумный	Хаотичный	Причудливый	Разрушительный	Сумасшедший	Подлый

СОПУТСТВУЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ ПРИЗРАКОВ

	1	2	3	4	5	6
1-3	Холод, мороз	Ледяной ветер	Видения из прошлого	Электрические разряды	Странные тени	Слабое эхо
4-5	Туман	Резкий ветер	Яркие видения	Сильное магнитное поле	Грозные тени	Грохот
6	Ледяной туман	Штормовой ветер	Кромешная тьма	Молния	Вязкие тени	Голоса в голове

ТИПЫ ДЕМОНОВ

	1	2	3	4	5	6
Облик	Человек со звериными или стихийными чертами			Зверь	Чудовище	Бесформенный
Аспект	Море, вода	Тьма	Земля, металл	Огонь, дым	Небо, звёзды	Буря, ветер

ЖЕЛАНИЯ ДЕМОНОВ

	1	2	3	4	5	6
1-2	Беспорядки	Убийства	Справедливость	Порочность	Власть	Контроль
3-4	Знание	Удовольствия	Страдания	Война	Мечь	Хаос
5-6	Свобода	Разрушения	Махинации	Обман	Страх	Достижения

ИМЕНА ДЕМОНОВ

Корваэф
Севраксис
Аргаз
Зальвроксос
Кефтера
Аркеверон
Иксис
Киронакс
Волдранай
Эскетра
Ардранакс
Киластра
Ориксус
Ахазу
Тираксис
Азаракс
Васкари

ЧЕРТЫ ДЕМОНОВ

Чёрные акульки глаза
Чешуя (обсидиановая, с переливами, хрустальная, металлическая и т. п.)

Бритвенно-острые когти

Костяные выступления

Множество глаз

Извивающийся хвост

Кожистые крылья

Шипы

Гнойная кожа

Светящиеся глаза или руны

Волосы или мех (развеваяющиеся без ветра, горящие холодным огнём и т. п.)

Перья

Множество рук

Щупальца

Панцирь, металлические пластины

Меркнут/вспыхивают источники света

Вянут/разрастаются растения

Останавливаются механизмы

Жидкости кипят, замерзают, превращаются в кровь или пепел

Чтобы получить число от 11 до 66 (и свериться с таблицей на следующей странице), бросьте кубик дважды.

ПОТУСТОРОННИЕ УЖАСЫ

	1	2	3	4	5	6
1	Кипящая смола	Извивающаяся масса	Сияющее создание	Осколки кристалла	Ползучая поросль	Оживший камень
2	Облако пепла	Теневое существо	Рой насекомых	Токсичное облако	Огненное существо	Жидкое существо
3	Освежёванное существо	Волочащиеся лоскуты	Леденящее пламя	Безумная геометрия	Чудовищное животное	Мерцающие сферы
4	Извивающиеся механизмы	Психический туман	Пульсирующие органы	Металлическое существо	Клубок шипов	Гипнотические огни
5	Сочащийся слизняк	Вибрации	Хлещущие крюки	Скелет из чёрного стекла	Текущая ртуть	Когтистая тьма
6	Левитирующий спрут	Густые испарения	Водоворот слизи	Змееподобное существо	Насекомopodobное создание	Всепоглощающий шар

ЗАБЫТЫЕ БОГИ

	1	2	3	4	5	6
1	Один во Многих	Серебряное Пламя	Высшая Гармония	Павшая Звезда	Владыка Глубин	Безмолвная Песня
2	Хозяйка Шипов	Наша Кровь, Пролитая во Славу	Овен	Пустой Сосуд	Закрытый Глаз	Длань Горя
3	То, Что Жаждет	Тысячеликий	Паутина Боли	Столпы Ночи	Сожжённый Царь	Отец Бездны
4	Брошенный Легион	Несломленное солнце	Откровение	Сияющее слово	Тайная Царица	Примири-тель
5	Погибельное Облако	Разорванный Круг	Завоеватель	Убивающая- во-Тьме	Посмертный Сон	Кровавый прилив
6	Страж Врат	Пасть Пустоты	Хранитель Пламени	Трон Судии	Потерянная Корона	Золотой Олень

Богов и обряды можно сочетать на свой вкус.

ОБРЯДЫ КУЛЬТОВ

- 11 Жертва: скармливается священным животным либо растерзывается (потом съедается?) толпой исступлённых адептов.
- 12 Жертва: сражается со священным воителем в смертельном бою на арене.
- 13 Жертва: приносится в жертву на священном алтаре.
- 14 Жертва: постепенная передозировка веществами для расширения сознания.
- 15 Жертва: ритуально убивается и провозглашается духом-хранителем.
- 16 Жертва: убивается магическими средствами (электричеством, разрушением духа, проклятием).
- 21 Собрание: оргия наслаждений (секс, пиршество, танцы, музыка) и/или боли.
- 22 Собрание: многодневное беспрестанное пение священных гимнов или чтение молитв.
- 23 Собрание: присутствие в сакральном узловом месте во время астрологического события.
- 24 Собрание: паломничество к святому месту или существу в мёртвых землях/море.
- 25 Собрание: общие видения, вызываемые эссенциями, наркотиками или медитацией.
- 26 Собрание: воспроизведение священного события.
- 31 Обретение: коллекция глаз/сердец/крови колдунов или демонов.
- 32 Обретение: осколки разбитого священного предмета (камня, меча, черепа и т. д.).
- 33 Обретение: оригинал священного писания пророка/учителя/святого.
- 34 Обретение: отрубленные части (головы, руки, языки) еретиков или отступников.
- 35 Обретение: вещи, согласующиеся со священной геометрией или связанные с мистическими событиями.
- 36 Обретение: призраки пророков, основателей, мистиков или врагов культа.
- 41 Разрушение: ритуальное сожжение священных предметов (рунических надписей, изображений, волос и т. д.).
- 42 Разрушение: ритуальное уничтожение духа или демона.
- 43 Разрушение: ломание печатей, не пропускающих бога в этот мир.
- 44 Разрушение: уничтожение святынь, алтарей или храмов враждебной веры.
- 45 Разрушение: уничтожение оружия, предметов, мест или ритуалов, способных повредить божеству.
- 46 Разрушение: уничтожение социокультурных явлений, способных повредить культу.
- 51 Посвящение: очистительное омовение в священной жидкости (кровь, вино, молоко, масло и т. д.).
- 52 Посвящение: очищение врат, пропускающих божество в этот мир.
- 53 Посвящение: инициация/посвящение путём помещения в колодец духов.
- 54 Посвящение: очищение/благословение верующих татуировками, шрамированием, ритуальными увечьями.
- 55 Посвящение: создание благословенных идолов, произведений искусства, мест для ритуалов, артефактов.
- 56 Посвящение: руны, охранные чары и духи, отгоняющие врагов культа.
- 61 Осквернение: низведение или совращение члена враждебного культа.
- 62 Осквернение: порча места, предмета, ритуала или искажение обычая для присвоения его силы.
- 63 Осквернение: осквернение места, предмета, ритуала для унижения другого культа.
- 64 Осквернение: влияние на власть имущих для получения их власти.
- 65 Осквернение: искажение прислужников, готовящее их к преображению.
- 66 Осквернение: бессмысленный хаос, сеяние анархии.

ДАСКВОЛ: ДЕЛА

КЛИЕНТ/ЦЕЛЬ

ГОРОЖАНИН

- 1 Учёный
- 2 Рабочий, ремесленник
- 3 Курьер или моряк
- 4 Купец или лавочник
- 5 Художник или писатель
- 6 Врач или алхимик

ПРЕСТУПНИК

- 1 Наркоторговец
- 2 Наёмник или бандит
- 3 Шулер или скупщик краденого
- 4 Шпион или осведомитель
- 5 Контрабандист или вор
- 6 Криминальный босс

ПОЛИТИК

- 1 Аристократ или чиновник
- 2 Банкир или капитан
- 3 Революционер или беженец
- 4 Жрец или служитель культа
- 5 Страж порядка или инспектор
- 6 Судья или надзиратель

МИСТИЧЕСКИЙ

- 1 Призрак (определи, чей)
- 2 Коллекционер оккультного
- 3 Вампир или иная нежить
- 4 Демон (замаскированный)
- 5 Одержимый или пустышка
- 6 Мистик или оккультист

ЗАДАЧА

МАХИНАЦИИ

- 1 Слежка или наблюдение
- 2 Саботаж или поджог
- 3 Кража или подлог
- 4 Отравление или несчастный случай
- 5 Кража со взломом или ограбление
- 6 Выдача себя за другого или иное мошенничество

НАСИЛИЕ

- 1 Убийство
- 2 Исчезновение или похищение
- 3 Запугивание или вымогательство
- 4 Уничтожение
- 5 Налёт или защита
- 6 Грабёж или разбой

ТЕНЕВЫЕ МЕТОДЫ

- 1 Сопровождение или безопасность
- 2 Контрабанда или провоз
- 3 Шантаж или дискредитация
- 4 Афера или шпионаж
- 5 Поиски или сокрытие
- 6 Переговоры или угрозы

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

- 1 Проклясть или освятить
- 2 Изгнать или призвать
- 3 Добыть эссенцию
- 4 Нанести или убрать руны
- 5 Произвести или прервать ритуал
- 6 Превратить в пустышку или оживить

Бросьте несколько кубиков и используйте таблицы ниже по вкусу, выбрав подходящие детали.

ПОВОРОТ СЮЖЕТА ИЛИ ОСЛОЖНЕНИЕ

1 Персонажи столкнулись с прикрытием для тайного культа духов

2 Прорицатель предвидел, что персонажи предпримут, и предупредил заинтересованных лиц

3 Бродячие духи овладели некоторыми, большинством или всеми участниками события

4 Бродячие духи поселились на месте действия

5 Дело способствует исполнению тайного плана демона

6 Дело способствует исполнению тайного плана вампира

Персонажи столкнулись с прикрытием для какой-то преступной деятельности

2 Место действия используется опасной бандой

3 Предложенная работа — ловушка ваших врагов

4 Предложенная работа — лишь проверка перед настоящей

5 Дело способствует исполнению тайного плана крупного торговца

6 Дело способствует исполнению тайного плана криминального босса

1 Для дела понадобится путешествие на электропоезде

2 Для дела понадобится вылазка в мёртвые земли

3 Для дела понадобится морское путешествие

4 Место, где предстоит действовать, подвижно (например, это транспортное средство)

5 Дело способствует исполнению тайного плана революционеров

6 Дело способствует исполнению тайного плана городского чиновника

ЗАМЕШАННОЕ ЛИЦО...

1 Давний друг

2 Давний враг

3 Благодетель

4 Знакомый команды

5 Дасквольская знаменитость

6 Призрак, демон или божество

...И ОРГАНИЗАЦИЯ

11 Невидимки **41** Серебряные Гвозди

12 Лорд Скарлок **42** Улей

13 Пламенный Круг **43** Вороны

14 Гасильщики **44** Красные Кушаки

15 Мглистые Сёстры **45** Точильщики

16 Мясники **46** Привидения

21 Серые Плащи **51** Ульф Железный

22 Туманные Гончие **52** Заблудшие

23 Городской Совет или Основатели **53** Тюрьма Крючья

24 Смотрители Духов **54** Синие Мундиры или инспекторы

25 Имперская армия **55** Рабочие или слуги

26 Искрильщики **56** Шифровальщики или Писаки

31 Одно из консульств **61** Министерство Распределения

32 Левиафанобои **62** Моряки или докеры

33 Гондольеры или Возчики **63** Дорожники или Бригада

34 Церковь Экстаза **64** Плачущая Дама

35 Забытые боги **65** Общество Эхо или Смирившиеся

36 Сковланские беженцы **66** Сталкеры мёртвых земель

ПОДСЛУШАНО В ГОРОДЕ МРАКА

— Лисса кокнула его собственными руками. Глаза в глаза... даже не моргнула, говорят.

— Если она грохнула своего босса, она подлая тварь, — слёвывает. — Но лезть на неё и правда не стоит.

— Я слышал, что новый инспектор был когда-то капитаном в Имперской Кавалерии.

— Надо полагать, ловить жуликов в Мраке — работа получше, чем гоняться за дьяволами по мёртвым землям, а?

— Красное молоко, я так это называю. Берёшь яд багровой жабы, перегоняешь — мне это демон подсказал, ха! — смешиваешь с небольшим количеством эссенции духов, с лучшими воспоминаниями о прошлой жизни — чертовски сложно заполучить, — но если есть хоть капелька...

— Да, да... как я сказал, у лорда Скарлока есть...

— Кто больше предложит, тот и купит — хоть лорд, хоть леди, хоть хрен с бугра.

— Видишь ли, в этом мире есть два типа людей: я и идиоты.

— Ты заехал ему так, что он из штанов выскочил!

— Они плохо сидели. Ботинки, кстати, тоже. Плюс его беременная жена поёрла на меня. Вот что мне было делать?

— А вот ещё ворона летит. Ужас какой.

— И чё? Семь за полчаса? Не, парниш, нормально, это же Вороний перекрёсток. У них здесь типа гнездо, понимаешь? Ночь только начинается.

— ...Видел её в зеркале.

— За его спиной?

— Нет, только её отражение в зеркале.

— Ад чернильный.

— Талли пропал из приюта. Я спросила хозяйку, не забрали ли его, а она меня выставила вон! Я в отчаянии, я не могу просто так бросить своего братика!

— Татуха как татуха, ничего особенного.

— Не-е-е-е-е, видишь, как шевелится клешня краба? Я же говорю, чернила с демонической кровью.

— Ну-ну, а я тогда — Плачущая Дама.

— Потом увидишь. Вот она закрепится...

— Он угрожал вам? Что, ножом?

— Нет, сэр Смотритель, никаких обычных ножей. Я не стала бы вас звать в этом случае. Он, э-э-э... ну это ужасно странно. Он говорил голосом моего Рикарда, сэр.

— Простой цирковой трюк.

— Не трюк! Это был точно голос Рикарда! И он говорил такие же ужасные вещи.

(Вздох.)

— Мадам, это не преступление.

— Но Рикард умер семь лет назад! Он так и не выбрался из Сковлана. Как бы этот Гасильщик мог подделывать его голос?

— Этот негодяй, Роули... там что-то очень нечисто. Я там проходил поздно ночью недавно и, зуб даю, видел его с толпой такого же отребья. Они клялись ему в верности как королю переулков. Целая пародия на двор: трон и всё такое. Говорю тебе, он армию собирает.

— Ты слышал, почему они скидывают тела в каналы после полуночи? Там живёт целая куча духов утопленников. Ну как «живёт»... в общем, ты понял. И забирают всё, что касается воды после того, как часы пробьют двенадцать. Всё, кроме этих Гондольеров...

— Угу, и я так понимаю, что ты хочешь мне продать оберег для защиты от них...

— Именно! К твоему счастью, у меня он как раз есть...

Моряцкая песня в таверне.

— ...Я продал ферму холодной порой,
Но быть богатым мне не суждено,
И хоть теперь я левиафанобой,
Мой новый корабль пошёл на дно,
Меня вынёс на берег проклятый прибой...
(Громче, словно бы ожидая, что прочие присоединятся.)

— Продам свою душу я за вино!

СЛУХИ НА УЛИЦАХ*Еженедельно или по мере необходимости*

1	Кто-то пытается организовать профсоюз докеров	или	Министерство Распределения берёт Гондольеров под контроль
2	Общество Эхо скупает заполненные духовные бутылки, анонимность гарантирована	или	Левиафанобойное судно вернулось в порт без команды, но с демоном
3	Один из стражников за плату находит тех, на кого можно повесить чужие преступления	или	Проворовавшийся чиновник торопится тайно выбраться из города, пока его не арестовали
4	Бродячие духи захватывают тела проституток	или	Церковь Плотского Экстаза ищет новый Пик
5	Новый наркотик («приманка»), делается из крови левиафана и превращает людей в демонов	или	Смотрители Духов накапливают электроплазму, ожидая вскоре её дефицит
6	Богатые люди покупают новые замки Тёрнера: говорят, их невозможно вскрыть	или	В Старом городе ограбили банк, но служащие это скрывают

МЕСТНЫЕ НОВОСТИ В ГАЗЕТАХ*Еженедельно или по мере необходимости*

	1	2	3	4	5	6
1	Чума	Фестиваль	Налёты	Революция	Несчастный случай	Стихийное бедствие
2	Беженцы	Забастовка	Запрет	Строительство	Осада	Благотворительность
3	Снос	Выборы	Скандал	Военное положение	Вербовка	Массовый исход
4	Дефицит	Избыток	Открытие	Паранойя	Убийство	Охота на ведьм
5	Парад	Знаменитость	Праздник	Бунты	Война банд	Истерия
6	Всплеск преступности	Политические беспорядки	Побег из тюрьмы	Дипломатия	Сверхъестественная погода	Собрания культов

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ*Еженедельно или по мере необходимости*

1	Улицы затянуты загадочным плазменным туманом — похоронные вороны сторонятся этого района	или	Смотрители Духов организовали наблюдательный пост и гнездовые похоронных ворон в руинах старого храма
2	Синие Мундиры прекратили патрулировать улицы, ссылаясь на сокращение бюджета. У преступников полная свобода действий!	или	Синие Мундиры организовали посты для досмотра на предмет контрабанды и всего, что они захотят конфисковать
3	Горожане сплотились против вымогателей и наняли бандитов из других районов	или	Местное дарование (акробат, музыкант, повар) набирает популярность и привлекает толпы зевак на рынок и в лавки
4	Каналы забились мусором и переполнились отвратительными нечистотами	или	Каналы по всему району осушены для очистки (или с другой, не такой очевидной целью)
5	Ветхие хибары в Спаде на Вороньем перекрёстке определены под снос.	или	Бушующий пожар распространяется по Вороньему перекрёстку, угрожая уничтожить район
6	Группа авантюристов, недавно сбежавших из Крючев, залегла на дно неподалёку и заинтересовала охотников за головами	или	Под районом обнаружен древний склеп, покрытый загадочными символами. К нему стягиваются завывающие пустышки

РАСКОЛОТЫЕ ОСТРОВА

АКОРОС

Земля тёмных окаменелых лесов и скалистых холмов. Богатство приморских городов обеспечивается охотой на левиафанов и шахтёрскими колониями в глубине острова. Акоросцев иногда называют имперцами, поскольку именно здесь зародилась Империя. У большинства из них светлая кожа и тёмные волосы.

СИВЕРОС

Земля овеваемых ветрами равнин, покрытых тёмным кустарником и колючей порослью. За пределами приморских имперских городов некоторые коренные сиверосцы до сих пор живут вольными племенами, кочуя по мёртвым землям на своих лошадях, способных охотиться на призраков. У большинства сиверосцев коричневая кожа и тёмные волосы.

ИРУВИЯ

Земля чёрных пустынь, обсидиановых гор и бушующих вулканов. Говорят, что в Ирувии демоны открыто занимают высокие должности. Люди там в основном смуглые и темноволосые.

КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА

Тропический архипелаг, покрытый густыми джунглями, теперь потемневшими и искажёнными чуждой магией Катаклизма. Говорят, что люди там живут без разрядных барьеров. Как им это удаётся? Коренные островитяне в основном краснокожие и темноволосые.

СКОВЛАН

Неприветливая земля холодных гор и суровой тундры. Сковланцы дольше всех противостояли владычеству Империи. У большинства из них бледная кожа и светлые или рыжие волосы.

ТИХЕРОС

Далёкие земли, оторванные от Империи. Говорят, что у тихеросцев («пришельцев», как их обзывают) в жилах течёт кровь демонов.

ПРИМЕЧАНИЕ О МИРЕ

На Расколотых островах очень разные климатические условия из-за магических сил, оставшихся после Катаклизма. Вода Пустого моря словно состоит из непроницаемо-чёрных чернил, но глубоко под его поверхностью можно увидеть мерцающие созвездия. Солнце тусклый уголёк, который создаёт слабые сумерки на рассвете и закате, в остальное время оставляя мир погружённым во тьму.

Некогда это был сказочный фэнтези-мир чудес и колдовства, но он был разрушен, а на его руинах построена промышленная цивилизация.

Не ожидайте здесь научного реализма.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Авантюрист, 65
жизнь, 220
Автоматон, 44, 252, 253
бланк, 260 261
этапы изготовления, 273
Адепты, 118 121
Азартные игры, 69, 353
Академия Дасквола, 299, 306
Акорос, 67
Акоросский язык, 287
Акоросцы, 287
Актив союзников, 171
Активы
захват, 59 60
потеря, 60
расширение списка, 276
схема, 59, 143
тюремные, 171
Алкагест, 272
Алхимия, 251
Арена, 123
Арест, 173
Аристократ (прошрое), 68
Аркенворн, 293
Артефакты, 121, 137, 141, 143, 163 165, 247, 347
Артист, 6, 66
бланк, 77 79
особые предметы, 79

Б

Бандиты, 122 125
Банк Сальтфорда, 314
Барыги, 126 129

Бахвальство, 181, 183
Бегство, 165
Без следа, 132
Безопасная проверка, 15, 26, 31
См. также уровень риска
Белая Корона, 305, 306 307
Беспамятство, 70, 353
Беспокойный мертвец, 173, 252
Благодарение, 293
Благодетели, 179, 353
Бланк, 72
выбор, 66 67
смена, 63
Бой кушаком, 282
Болотина, 322
Бомба с чёрной солью, 273
Бомбы, 272
Боуморский мост, 318
Бригада, 331
Бродячие духи, 173, 300

В

В общих чертах, 194
Вампир, 44, 252, 254
бланк, 262 263
ограничения, 262
Ведущий, 7
воплощение угроз, 230
вопросы, 226
второй сезон, 248 249
действия, 226 231
за кадром, 231
завязки дел, 227 228

изменения
в составе команды, 249
неприятности, 229
открывающая сцена, 245
персонажи ведущего, 230
подготовка к первой встрече, 242 243
подхватывание начатого игроками, 228
последствия, 231
пример игры, 245 247
пример стартовой ситуации, 245
принципы, 232
сделки с дьяволом, 231
советы, 233 235
создание персонажей и команды, 243
стартовая ситуация, 244
счётчики перемен, 248
счётчики, 231
цели, 225
чего не стоит делать, 236 239
Величественное видение, 281
Вершины мастерства, 111
Взгляд в будущее, 107
Визионер, 19
Внешность, 70, 71
Военный (прошрое), 68

Возчики, 331
 Война на Вороньем
 перекрёстке, 245 247
 Война, 58, 169, 176
 Воля, 42
 Вопрос доверия, 279
 Вороний
 перекрёсток, 298, 305,
 308 309
 Вороны, 298, 331, 334
 Воронье Гнездо, 308
 Впечатляющий
 успех, 11
 пример, 162
 Всегда в доле, 127
 «Вуаль», 312

Г

Гасильщики, 298, 331,
 334
 Головняк, 272
 Головорез, 6, 66
 бланк, 81 83
 особые предметы,
 83
 Гондольеры, 331, 335
 Город мрака, см.
 Дасквол
 Городская стража
 (Синие Мундиры),
 296
 Городские архивы,
 131
 Городской Совет, 296,
 331, 336
 Горожане, 331
 Готические истории,
 240
 Граната, 272
 Грозный, 113
 Громилы, 113

Д

Данвильский
 трудовой лагерь, 322

«Дандридж и сыно-
 вья», 312
 Дасквол, 5, 6, 285
 бродячие духи, 300
 времена года, 293
 достопримечатель-
 ности, 304
 еда, 294 295
 закон и порядок,
 296
 история, 286
 календарь, 293
 карта, 302
 культуры, 287
 местные новости
 в газетах, 367
 на грани, 330
 научное сообще-
 ство, 299
 плазма, 290 291
 погода, 293
 подслушано, 366
 преступный мир,
 298, 330
 примечательные
 происшествия, 367
 профессиональ-
 ные, 330
 районы, 305
 свет, 288
 слухи на улицах,
 367
 социальные инсти-
 туты, 330
 часы, 288
 языки, 287
 Действия ведущего,
 226
 Дело, 14, 143
 бросить дело, 152
 задача, 364
 замешанное лицо,
 365
 клиент/цель, 364
 командная работа,

153 155
 нагрузка, 146
 организации, 365
 передышка, 152
 планы, 145
 поворот сюжета
 или осложнение,
 365
 примеры, 157 166,
 247
 проверка расклада,
 146 149
 результат проверки
 расклада, 147
 связанные планы,
 150
 стратегия, 224
 флешбэки, 150 152
 Демон (ы), 255
 желания, 361
 типы, 361
 Демонические силы,
 256
 Демонический спут-
 ник, 283
 Денежный эквива-
 лент, 54
 День Мракорожде-
 ния, 293
 Деталь, 146, 194
 Добротные предме-
 ты, 32
 бутылка виски, 91
 винтовка, 87
 гримёрный набор,
 79
 инструменты
 для сноса, 103
 инструменты меха-
 ника, 103
 краплёные карты, 79
 легенда, 91
 маска духа, 95
 небольшое оружие,
 83

- одежда и украшения, 79
отмычка, 99
пара пистолетов, 87
разрядный крюк, 95
теневого плаща, 99
тяжёлое оружие, 83
шулерские игральные кости, 79
- Дозорные, 127, 139
Докеры, 331
Документы, 104
Долг, 70, 353
Долгосрочный проект, 23, 47, 176, 183
счётчик, 238
Дом Роуэн, 328
Дополнительные кубики, 28 30
Допрос, 173
допросная, 139
Дорожники, 331
Достоинства, 113
Драка, 65, 73
подробности, 196
примеры, 197
Древние врата, 119, 135
Древний алтарь, 119
Древний обелиск, 119, 267
Древняя башня, 119
Дрессированный ловчий питомец, 87
Друзья, 69, 72
Духи
духовная связь, 283
духовная бутылка, 95
колодец, 119, 252
колокола, 252
маска, 95
невидимость, 263
персонажи, 257
фонарь, 273
Духовое ружьё и дротики, шприцы 103
Душа, 252
Душегубы, 130 133
Дымовая шашка, 272
Дьяволов корень, 273
Дьявольщина, 253, 361 363
- Ж**
Железнодорожная станция Гаддок, 303
Жильё, 111
Жульничество, 221
- З**
Заблудшие, 331, 336
Забывшие боги, 281, 331, 362
Закон и порядок, 296
Законник (прошлое), 68
Закрытый Глаз, 281
Заначка, 55
извлечение денег, 55
передышка, 79
счётчик, 55
Запасы на складе, 127
Запуганные жители, 123
Запутье, 308
Защита, 42, 43, 103
особая, 69
Зверинец, 314
Здания, 356
Зелье гадюки, 272
Зелье живучести, 273
Зелье прозрения, 273
Зелье тишины, 99
Зелья, 272
Знакомый, 111, 117
Знатоки, 113
«Зуб дьявола», 312
- И**
Игровой мир, 5 6
Игровой процесс, 5, 7 9
в общих чертах или детально, 194
дело и стратегия, 224
игровые встречи, 7
момент для проверки навыков, 187 189
навыки в подробностях, 196 219
необходимые материалы, 9
опасности, 191 193
остановка игры, 52
персонажи ведущего, 192
последствия, 193
прецеденты, 194
советы игроку, 220 223
Игровые встречи, 7
Из бедноты, 277
Изготовление, 269 271
проверка, 270
Изделия
вопросы об, 269
типовые, 271
Изменения в игре, 275 280
продвинутые таланты и возможности, 281 283
расширение возможностей, 276
Износ, 260
Изучение, 47, 73
подробности, 198
примеры, 199
Имена демонов, 361

Имена, 70
 Имение Старшего
 Смотрителя, 306
 Имперская Армия,
 331
 Имперский кален-
 дарь, 293
 Инспекторы, 296, 331
 Институты
 закон и порядок,
 296
 социальные, 330
 Инструменты меха-
 ника, 104
 Ирувийцы, 287
 ирувийское
 консульство, 330
 ирувийское фехто-
 вание, 282
 Ирувия, 67
 Искра, 272
 Искрильщики, 332,
 337
 Искристый цирк, 326
 Искровая инженерия,
 251
 Испытание, 12, 16, 18,
 42 43
 дорогостоящее, 277
 изменение, 277
 ненадёжное, 277
 Истощение, 258
 Ищейка, 6, 66
 бланк, 85 87
 особые предметы,
 87

К

Казарма, 123
 Казино, 139
 Каретник, 112
 Карильон, 293
 Качество, 112, 128
 проверка удачи, 45
 фактор, 32

 шайки, 113
 Кельи, 119
 Кинжальные острова,
 67
 консульство, 330
 Кирпичка, 324
 Клинок или два, 104
 Кличка, 70, 71
 Козырь, 32
 Колдовство (план),
 145
 Колокольный крема-
 торий, 320
 Команда, 107 117
 развитие, 62
 смена бланка, 63
 создание, 108 111,
 117, 243
 стратегия, 224
 типы, 7, 108
 улучшения, 62, 110,
 111, 117, 276
 Командные действия,
 120, 153 155
 Компания Северного
 Крюка, 314
 Конкуренты, 174
 Контроль в блоке, 171
 Контроль, 56
 ослабление, 57
 Конфликт, 52
 Коптилка, 305,
 310 311
 Коптильный рынок,
 310
 Красные Кушаки,
 298, 332, 338
 Крепость лорда-гу-
 бернатора, 306
 Криминальная дея-
 тельность, 143
 Кровавая игла, 272
 Круглолунье, 293
 Крутые ребята, 171
 Кукловод, 6, 66

бланк, 89 91
 особые предметы,
 91

Л

Лазарет, 123, 131, 139
 Лазутчики, 113
 Левиафанобои, 332,
 338
 Левитационное мас-
 ло, 273
 Легенда, 127, 131
 Лёгкое снаряжение
 верхолаза, 99
 Лёгкость, 326
 Лечение, 177, 183
 Логово, 59, 109, 117
 защищённое, 112
 тайное, 112
 Лодочный сарай, 112
 Лорд Скарлок, 333,
 345
 Лорд-губернатор, 296
 Лояльный, 113
 Лунный кинжал, 282
 Лучистая ферма, 316
 Лучистая энергия,
 295
 Люди, 358 360

М

Магическая речь, 256
 Магические приспо-
 собления, 104
 Магия, 240
 Манипулирование,
 48, 73
 подробности, 200
 примеры, 201
 Маньяк, 19
 Марево, 326
 Масла, 272
 Мастерская, 112
 Масштаб, 33
 шайки, 113

- Маяк Северного Крюка, 306
 Мглистые Сёстры, 157 166, 332, 339
 Мёртвые земли, 303
 Металлургический завод, 324
 Метательные ножи, 104
 Миниатюрный пистолет, 91
 Министерство Распределения, 332, 340
 Миноговая ферма, 131, 139
 Мистик, 6, 66, 253
 бланк, 93 95
 особые предметы, 95
 Мистические пути, 256
 Монета, 54, 168
 извлечение из за-
 начки, 55
 применение, 54
 Моряки, 332
 Мошенники, 113
 Мощность, 45, 264
 таблица, 265
 Мрак, см. Дасквол
 Мясники, 332, 340
- Н**
 Навыки, 65, 73 75
 в игре, 195 219
 выбор, 191
 Награда, 13, 167, 168
 Нагрузка, 72, 146
 Надёжный скупщик, 139
 Нападение (план), 145
 Напасти, 13, 54, 167, 172 175
 Напор, 279
 Наркопритон, 139
 Наркотики, 272
- Народные мстители, 278
 Наручники и цепь, 83
 Наслаждения, 70, 353
 Наука, 240
 Невидимки, 298, 332, 341
 Недостатки, 114
 Недруг, 72
 выбор, 69
 Необычное оружие, 104
 Необязательный, 114
 Неприятности и ве-
 душий, 229
 Неудача, 237
 Новые проблемы, 181, 183
 Ночной рынок, 305, 312 313
 Ночные очки, 99
- О**
 Оберег против демо-
 нов, 95
 Оберег против духов, 105
 Обман (план), 145
 Обход охранника, 158
 Общение, 48, 65, 73
 подробности, 202
 примеры, 203
 Общество Эхо, 282, 332
 Объятия Плачущей
 Дамы, 328
 Огненное масло, 272
 Одержимый, 253
 Опасности, 220
 смысл, 191
 счётчик, 22
 Опасность, 220 221
 Определяющие реше-
 ния, 10
 Организации на гра-
 ни, 330
- Организации, 56 60, 330 351
 изменение отно-
 шений, 58
 отношения с, 58
 передышка, 182
 счётчики, 23
 Орда, 332
 Осведомители, 127, 131, 135, 139
 Осветительная бом-
 ба, 273
 Осложнения, 39
 и счётчики, 22, 23
 поворот сюжета
 или, 365
 примеры, 197 219
 серьёзные, 39
 Основатели, 332
 Особая защита, 69
 Особое предприятие, 143
 Особое усилие, 18, 28, 30, 33, 40
 Особые рецепты, 174
 примеры, 273
 Ответный удар, 174
 Ответственность, 221
 Открывающая сцена, 245
 пример, 246
 Отношения, 58
 Отправной день, 293
 Отрыв, 181, 183
 Отсидка срока, 170
 Отсылки, 8, 242
 Отчаянная ситуация, 15, 26, 31
 проверка, 61
 См. также уровень
 риска
 Охота, 48, 74
 подробности, 204
 примеры, 205

Охотничьи уголья,
109, 117
Ошибки, 193

П

Падающая звезда
(стиль фехтования),
282
Параметр, 12
 уровень, 12, 45
Параноик, 19
Парк Анхаята, 326
Парк Джейана, 320
Парк Единства, 318
Парк туманного бе-
рега, 328
Перебежчик, 174
Перевозка (план), 145
Перевозчики,
134 137
Перевязь алхимика,
103
Переговоры (план),
145
Передышка, 23, 47,
167, 185 187
 действия, 12, 54,
 167, 176 183
 лишение свободы,
 170
 награда, 168
 напасти, 172 175
 памятка, 183
 подозрения,
 169 170
 тюремные активы,
 171
 фаза, 12, 14
 флешбэки, 151
Персонаж ведущего
(NPC)
 активные действия,
 230
 опасность, 192
 передышка, 182

Персонаж игрока, 6
 конфликт, 52
 развитие, 61
 советы, 220 223
Персонажи, 65. См.
также Персонажи
ведущего; типажи
персонажей, 6
Писаки, 332
Пистолет, 104
Питание, 262
Плазма, 290 291
Пламенный Круг,
332, 342
План, планирование,
145
 затянувшееся, 237
 пример, 157
 проекты, 223
 расклад, 145
 связанные планы,
 150
 флешбэки, 223
Плата страже, 171
Плачущая Дама, 332
Повествование пер-
вично, 185 187
Повреждения, 39, 40,
177
 примеры, 41
Подготовка, 150, 153
Поддержка, 279
Подзорная труба, 87
Подношения, 119
Подозрения, 13, 167,
169 170
 отвод, 178, 183
Подозрительное из-
дание, 271
Подручные, 112,
113 115, 178
 повреждения и ле-
 чение, 114
 применение, 114
 улучшение, 114

Полотна, 310
Помрачение, 258
Порошок утопленни-
ка, 272
Порт, 305, 314 315
Портал в глубины,
268
Последствия, 36,
39 41, 193, 194, 220
 и испытание,
 42 43
 катастрофические
 и меняющие на-
 всегда, 40
 серьёзность, 192
Потребность, 258
Потустороннее, 70, 353
Потусторонние ужа-
сы, 256, 362
Похоронные вороны,
252
Предложение от де-
мона, 174
Предметы, 104 105
 модификации, 270
 недостатки, 271
 ненадёжные, 271
 опасные, 271
 особые предметы
 персонажа 79, 83,
 87, 91, 95, 99, 103
 приобретение,
 178 179
 редкие, 271
 См. *также* «доброт-
 ные предметы»
Представитель, 131
Препятствие, 21
Преступный мир, 298
Преступные органи-
зации, 330
Прецеденты, 194
Привидения, 332, 342
Пригорки, 305,
316 317

- Пригорковский мост, 316
 Пригорковский рынок, 316
 Призрак, 253
 бич призраков, 273
 бланк, 258 259
 призрачная карта, 268
 призрачное масло, 273
 призрачный ключ, 95
 Смирившиеся, 301
 Приказ, 48, 74
 подробности, 206
 примеры, 207
 Прикрытие, 154
 Пример игры, 50 52
 Принципиальный, 114
 Приобретение ресурса, 178 179, 183
 Притон, 119, 127, 131, 135
 Приют у Стратмиллов, 308
 Проверка навыка, 12, 15, 25, 26
 и уровень риска, 26 27, 31
 и эффективность, 27, 32
 когда проходить, 187 189
 определённого, 236
 осложнившаяся, 236 237
 памятка, 30
 Проверка расклада, 12, 14, 145, 146 148, 151
 примеры, 148 149, 157
 Проверка удачи, 12, 45 46, 146, 175, 264, 280
 Проверка, 11, 30
 дважды для одного события, 238
 двойная функция, 30
 расклада, 12
 Продвинутые таланты, возможности, 281 283
 Проект. См. долгосрочный проект
 Происхождение, 67, 72
 Проникновение, 65, 74
 подробности, 208
 примеры, 209
 Проныра, 6, 66
 бланк, 97 99
 особые предметы, 99
 Профессиональные организации, 330
 Прошлое, 68, 72
 Псих, 19
 Пункты навыка, 72
 добавление, 61
 распределение, 68
 Пункты опыта, 61
 источник, 61, 62, 66, 70
 страсть, 181
 Пустое море, 303
 Пустой день, 293
 Пустышка, 253
- Р**
 Рабочий (прошрое), 68
 Разведка, 48, 74
 подробности, 210
 примеры, 211
 Развитие, 179
 команды, 62
 персонажа, 61
 Разговор, 10
 Раздолбай, 19
 Разрушение, 74
 подробности, 212
 примеры, 213
 Разрядная Башня, 316
 Ранг, 45, 56
 качество, 32
 повышение, 55
 уровень жизни, 278
 Расколотые острова, 251, 368
 Распущенный, 114
 Расспросы, 175
 Расходное изделие, 271
 Редкое изделие, 271
 Резонанс, 48, 65, 74, 160 161, 251, 253
 подробности, 214
 примеры, 215
 Результаты, 147
 примеры, 161 162
 провал, 11
 проверка удачи, 45
 проверки расклада, 147
 Реквием, 293
 Религия, 70, 353
 Ремесло, 74
 подробности, 216
 примеры, 217
 Реноме 109, 117
 Репутация, 56, 168
 Ресурс, 178
 Риск в начале дела, 148
 пример, 246
 Рискованная проверка, 15, 26, 31
 См. также Уровень риска
 Рискованная проверка, 31
 Ритуалы, 251, 266

- вопросы, 266
- источник познания, 266
- освоение, 266
- пример ответов, 267
- примеры, 268
- проведение, 267
- Ролевая игра, 9
- первичность поведения, 185 187
- страсть, 181
- Роскошная гостиная, 127
- Роскошь, 70, 353
- Ртуть, 272
- Рыночный день, 293
- Рэкет, 123, 131
- С**
- Садист, 19
- Самостоятельный, 113
- Самоцветы, 305, 318 319
- Санкториум, 318
- Сбор информации, 47 48
- Сбыт за границу, 127
- Сверхъестественное и стресс, 20
- Светильник, 104
- Свирепый, 114
- Свободная игра, 12, 14
- Свободный день, 293
- Сводчик, 131
- Связующее масло, 272
- Связь с демоном, 283
- Святылище, 119
- Священный источник, 119
- Сделка с дьяволом, 28, 30, 105, 231, 238
- Северный Крюк, см. Дасквол
- Серебряные Гвозди, 332, 343
- Серебряный рынок, 318
- Серые Плащи, 332, 344
- Серьёзное осложнение, 39
- Сиверос, 67
- Сиверосское консульство, 330
- Сила и скорость, 256
- Синие Мундиры, 333, 344
- кореша с С. М., 123
- круче С. М., 123
- Сквозь огонь и воду, 124
- Склады, 123, 135
- Сковлан, 68
- Сковланский язык, 287
- Сковланское консульство, 330
- Сковланцы, 248
- беженцы, 333
- Сковланцы, 68, 287
- Скрытность (план), 145
- Скупщик краденого, 123
- Слепилка, 272
- Сложное изделие, 271
- Слуги, 330
- Смерть, 44
- Смирившиеся, 333, 346
- Смотрители Духов, 252, 333, 346
- Снаряжение верхолаза, 104
- Снаряжение взломщика, 105
- Сноровка, 75
- подробности, 218
- примеры, 219
- Собаčky бега у Врина, 312
- Совместные проверки
- подручный, 114
- пример, 159
- руководство, 154
- Согласие, 293
- Содействие, 28, 30, 155
- Создание персонажа, 66 71, 243
- и игра, 222
- памятка, 72
- Создание специалиста, 113
- Сокращение срока, 171
- Сокровищница, 112
- Сонное зелье, 91
- Сонный дым, 272
- Сопутствующие эффекты призраков, 361
- Сотрудничество, 175
- Социопат, 19
- Средства перевоплощения, 105
- Сталкеры мёртвых земель, 333, 347
- Стартовая ситуация, 244
- Старый город, 305, 320 321
- Старый Железнодорожный Узел, 324
- Старый Северный Порт, 303
- Стена Старого города, 320
- Стиль восходящей луны, 282
- Сторонние заработки, 135
- Странники, 113
- Страсть, 69, 72, 180 181, 183
- пренебрежение, 181

- утоление, 179 181
- Стресс, 18, 30
 - использование, 222
 - ритуалы, 267
 - сверхъестественное, 20
 - смысл, 191 192
 - снятие, страсть, 180
 - флешбэки, 150
- Структура игры, 12
- Стычка в порту (пример игры), 50 52
- Судьи, 296
- Схемы, примеры, 273
- Счётчик лечения, 177
- Счётчик перемен, 248
- Счётчик (и), 21 24, 267
 - долгосрочного проекта, 238
 - и ведущий, 23
 - лечения, 177
 - обратимый, 23
 - опасности, 22
 - операции, 22
 - организации, 23
 - связанные, 22
 - состязания, 22
 - тревоги, 159, 161
- Сыт по горло, 181, 183
- Т**
- Таверна, 135, 139
- Тайное логово, 112
- Тайные маршруты, 135
- Тайные операции, 127, 131, 135
- Тайные передачи, 171
- Тайные проходы, 139
- Таланты, 61, 62, 66, 69, 72, 276
 - команды, 110, 117
- Тени, 138 141
- Территория, 57, 60
- Тихерос, 68
- Торговец (прошлое), 68
- Торговец роскошью, 135
- Тормоз, 272
- Точильщики, 333, 348
- Травмы, 19
 - пренебрежение страстью, 181
 - список, 19
- Трансовый порошок, 79, 272
- Транспортное средство, 178
 - подручный, 136
- Тренировка (улучшение), 112
- Тренировка, 179, 183
- Тросомёт, 273
- Трость-шпага, 79
- Трофеи с жертв, 131
- Трущобное гетто, 322
- Трущобы, 305, 322 323
- Тряпка, 19
- Туманные Гончие, 333, 348
- Тюремные активы, 171
- Тюрьма Крючья, 305, 322
- У**
- «У Келлена», 310
- Увлечься страстью, 181, 183
- Углище, 298, 305, 324 325
- Угольная шахта, 324
- Угреводческие хозяйства и фермы, 303
- Удаль, 42
- Ужасы, 301
- Улей, 298, 333, 349
- Улица Клерков, 320
- Улицы, 354
- Ульф Железный, 333, 350
- Умелец, 6, 66
 - бланк, 101 103
 - особые предметы, 103
- Университет Старого города, 299, 320
- Упокойка, 273
- Упорный, 113
- Упущенная возможность, 40
- Уровень жизни, 54, 55
- Уровень навыка, 15, 25, 30, 45
 - примеры, 16
- Уровень риска, 15, 26, 27, 30, 31, 192, 194
 - большой, 40
 - в начале дела, 148, 246
 - изменение с эффективностью, 34
 - определение, 38
- Уровень розыска, 170
- Уровень характеристики, 15
 - примеры, 16
- Усадьба Скарлоков, 328
- Усадьба Стренгфордов, 310
- Усиление, 56
- Усовершенствование корпуса, 261
- Успех, 11
 - впечатляющий, 11
 - полный, 11
 - частичный, 11
- Устрашающее оружие или инструмент, 83
- Устройства, 103
 - примеры, 273

Утеранный район, 303
 Уход на покой, 55
 Учебный полигон, 131
 Учёный (прошрое), 68

Ф

Фазы игры, 14
 Фамилии, 71
 Фантомология, 251, 252
 Фантомы, 301
 Флот, 135
 Флешбэк, 147, 150 151
 ограничения, 151
 примеры, 151

Х

Хадратийский язык, 287
 Характеристики, 42

Ц

Цель, 25
 ведущего, 225
 Церковь Плотского Экстаза, 333, 350

Ч

Человеческое жертвоприношение, 120
 Чернильный переулок, 314
 Чёрный лотос, 272
 Чертежи, 91
 Чутьё, 42

Ш

Шайка
 масштаб и ранг, 56
 проблемы, 174
 создание, 113

 типы, 113
 Шёлковый Берег, 305, 326 327
 Шесть Башен, 305, 328 329
 Шифровальщики, 333
 Школа фехтования Красных Кушаков, 308
 Шпана (прошрое), 68

Э

Электроплазма, 253
 Электроплазменная энергия, 260
 Электроплазменные боеприпасы, 87
 Элитные, 113
 громилы, 118, 126
 знатоки, 118
 лазутчики, 138
 мошенники, 126, 138
 странники, 134
 Энергопотери, 260
 Эссенция жизни, 273
 Эссенция мыслей, 273
 Эссенция сна, 273
 Эссенция ярости, 83
 Эффективность, 32, 34, 192, 194
 высокая, 27, 32
 изменение, 34
 низкая, 27, 32
 нулевая, 33, 238
 определение, 38
 оценка, 35
 решающие факторы, 33
 сниженная, 39
 средняя, 27, 32
 уровень, 21, 27, 30
 факторы, 32 33
 Эхо, 300

Ю

Юриспруденция, программа обучения, 299

Я

Явка, 139
 Яды, 272
 Ясновидение, 256